GAME BOY MICRO
Game Boy cambia look: ora è davvero piccolo!

MARIO TENNIS
In anteprima il ritorno su Game Boy di un grande classico!

POKéMON VERSIONE SMERALDO
Al Pokémon Day avete catturato Deoxis? Ora manca solo Smeraldo!

GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

€6,00 • LUGLIO 2005
GAME BOY - LA RIVISTA UFFICIALE N° 5

IMPERDIBILE!
NINTENDO DS
Le recensioni di tutti i giochi disponibili!

IN ANTEPRIMA
- Nintendogs
- Mario Kart DS
- Electroplankton
- Animal Crossing DS

E MOLTISSIMI ALTRI!

TUTTO SUI GIOCHI GBA!

RECENSIONI: Boktai 2, Astro Boy: Omega Factor, Donkey Kong King of Swing, Wario Ware Twisted, Kingdom Hearts, Rayman Hoodlum's Revenge, Yoshi Universal Gravitation, Metal Slug Advance, Puyo Pop Fever, Dragonball Adventures Advance, Lego Star Wars, Ace Combat Advance, Star Wars: La vendetta dei Sith, Mario Party Advance, Banjo Pilot
SOLUZIONE: The Legend of Zelda - The Minish Cap

gamesradar.it

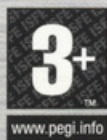
POSTE ITALIANE SPA - SPEDIZIONE IN A.P.
D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46)
ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO
DISTRIBUZIONE PARRINI

UNA FANTASTICA AVVENTURA TRA CARTE E CARTOON.

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

3+ www.pegi.info

Disney INTERACTIVE

SQUARE ENIX

Quando il divertimento di Disney incontra il magico mondo di Final Fantasy significa che sei arrivato nel regno di Kingdom Hearts. Entra nel misterioso Castle Oblivion e combatti insieme ai tuoi eroi Disney, come Paperino, Peter Pan e la Sirenetta, alla ricerca degli amici scomparsi.

Non lasciarti scappare la confezione esclusiva che include, oltre al gioco, una fantastica console personalizzata Kingdom Hearts.

Registrati sul sito www.nintendo.it per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
Solo su Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.it

GAME BOY ADVANCE
LA RIVISTA UFFICIALE

e-mail mariomagazine@futuremediaitaly.it

Luglio 2005
Game Boy - La Rivista Ufficiale n° 05

Direttore responsabile **Andrea Minini Saldini**
Editor Speciali **Carlo Barone**
Senior Editor **Claudio Tradardi**
Editor **Mattia Ravanelli**
Corpo redazionale **Ugo Laviano,**
Impaginazione **Giancarlo Castelli, Anna Zito**
Segreteria di redazione
Marina Albertarelli, Pierpaola Eraldi
Hanno collaborato **Sebastiano Pupillo, Elisa Leanza, Roberto Magistretti, Gianmarco Zanna, Davide Massara, Gianluca Minari, Giacomo Castoldi**

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: **02 2529161** - Fax: **02 25706378**
Direttore Vendite Marco Bertolotti
Traffico **Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi - traffico@futureitaly.it**
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.R.L. Via Domenico Sansotta 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.R.L. Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - fax 081 7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: **02 2529161** - Fax: **02 26005520**
http://**www.futureitaly.it**
Amministratore **Delegato Bernardo Notarangelo**
Publishing Director **Andrea Minini Saldini**
Direzione Amministrativa **Clara Gazzola**
Responsabile Diffusione **Anna Tedone**
Direttore della Produzione **Cosma Rebagliati**
Produzione **Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bosatra**
Stampa **Mazzucchelli SpA, Settimo Milanese (MI)**
Distribuzione esclusiva Italia: **Parrini & C. SpA, Viale Forlanini n. 23 - 20134 Milano**
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Una copia **Euro 6,00**

ARRETRATI:
Una copia: **Euro 6,00 + 4 Euro di spese di spedizione**
Per informazioni tel. 02 2529161
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
Fax 02 26005512 e-mail arretratipsm@futureitaly.it
Sped. in a. p. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96
Filiale di Milano

GameBoy - La rivista Ufficiale
Pubblicazione trimestrale registrata presso il Tribunale di Milano il 09/01/2004 al n. 4

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: **FUTR**)

Non-executive Chairman: **Roger Parry**
Chief Executive: **Greg Ingham**
Group Finance Director: **John Bowman**
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Bath • London • Milan • New York • Paris
SAN DIEGO • San Francisco

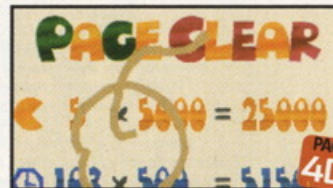
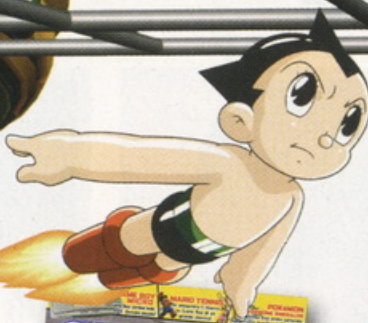
DOPPI STIMOLI

Sessantasei milioni di console vendute nel mondo, duecentosessanta milioni di giochi: il Game Boy Advance, da ormai quattro anni, si è imposto come la scelta più saggia e affidabile per chi ama giocare "in movimento".
Se state leggendo queste righe vuol dire che anche voi fate parte di quella grande famiglia che adora poter giocare ovunque e comunque, attingendo a una libreria di giochi semplicemente immensa.
Ma il mondo portatile di Nintendo non è mai stato tanto imprevedibile come in questo periodo: con il lancio del Nintendo DS, la casa di Kyoto ha di fatto creato una nuova forma di divertimento tascabile, che (già disponibile in Italia dallo scorso marzo) promette di abbattere svariate barriere e regalare nuovi stimoli ed esperienza. Questo numero di Game Boy Advance la Rivista Ufficiale è quindi dedicato in buona parte ai due schermi, al microfono e allo "stilo" del Nintendo DS. L'intenzione è quella di farvi venire l'acquolina in bocca, perché siamo certi che, da amanti del GBA, troverete irresistibili i giochi e le caratteristiche del Nintendo DS. Ma questo non vuol dire che sarà dedicato meno spazio a una console tanto affermata e apprezzata quanto il GBA: tanto più che è la stessa Nintendo ha ricordarci che DS non si sostituirà al GBA, ma lo affiancherà.
Come ce lo ricorda?
Semplicemente presentando un nuovo, affascinante, modello del Game Boy Advance.
Si chiama Micro, è delizioso, minuscolo e personalizzabile.
Trovate tutte le informazioni del caso a pagina 04. Insomma, la famiglia "portatile" di Nintendo è sempre più numerosa e GBA la Rivista Ufficiale si espande con lei.

Mattia Ravanelli
mattia.ravanelli@futureitaly.it

NINTENDO DS

Un intero numero dedicato al nuovo, incredibile portatile di casa Nintendo a due schermi: tutte le recensioni di tutti i giochi disponibili attualmente e tutte le anteprime dei migliori titoli in arrivo! Che cosa state aspettando?

Recensioni

Sommario

ANNO 3
NUMERO 5

Anteprime

MARIO KART DS
Per sfidare chiunque... dovunque...

METROID PRIME HUNTERS
Samus perde l'esclusiva, ma non lo stile.

ANIMAL CROSSING DS
Per non dover più correre a casa...

POKÈMON SMERALDO
La summa definitiva di Pikachu e compagnia.

E ANCORA...
QUELLO CHE DOVETE SAPERE SUI MIGLIORI GIOCHI IN USCITA.

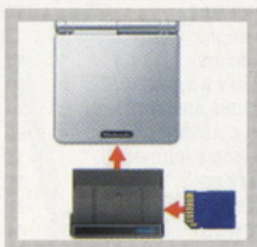
4 SPECIALE GBA MICRO
Non piccolo... microscopico!

6 SPECIALE NINTENDOGS
A spasso con guinzaglio e DS....

10 ELEKTRO-PLANCTON
La musica moderna secondo Nintendo.

88 ZELDA: MINISH CAP
La guida completa all'ultimo *Zelda*.

FASCINO E MULTIMEDIALITÀ

"Arriva la terza edizione di Game Boy"

★ Play Yan permetterà di vedere filmati sul GBA, ma lo vedremo mai in Europa? Ai posteri l'ardua sentenza!

Dopo il modello originale datato 2001 e la versione tascabile e illuminata frontalmente (GBA SP) che ha debuttato nel 2003, è giunto il momento di un nuovo restyling: date il benvenuto a Game Boy Micro.

Si tratterà, con tutta probabilità, dell'ultima versione del vendutissimo portatile Nintendo, che questa volta punta a conquistare un'altra vagonata e mezza di giocatori con un giocattolino meno giocattoloso e più "affascinante" che mai. Piccolissimo (10cm di larghezza, circa 5cm di altezza e meno di 2cm di profondità), sinuoso e dotato del miglior schermo che si sia visto fino a oggi nella storia del Game Boy, il GB Micro ha come unico punto debole l'impossibilità di poter utilizzare giochi per Game Boy e Game Boy Color. Ma non è poi un grosso problema, dato che ormai i titoli per GBA si contano nell'ordine delle migliaia. Lo schermo, dicevamo, è retroilluminato, come quello del DS, e garantisce quindi una vivacità dei colori e una nitidezza davvero di prim'ordine. Abbiamo avuto modo di provarlo con un paio di giochi (Donkey Kong Country 3 e Banjo Kazooie Grunty's Revenge) e i risultati sono stati eccellenti. GB Micro si è dimostrato particolarmente solido e ben costruito e la possibilità di cambiare il frontalino (che include anche il vetro) con quelli che Nintendo metterà a disposizione, risolve il problema di eventuali graffi.

Ma Nintendo ha in mente qualcos'altro per rendere GB Micro ancora più appetibile. Già alla fiera losangelina dell'E3 (tenutasi a maggio e che ha visto debuttare in società la nuova console) GB Micro ospitava un Play Yan che gli permetteva di riprodurre il trailer del nuovo Zelda: Twilight Princess per GC. Cos'è il Play Yan? Semplice, una cartuccia che, venduta unitamente a un software per PC, permette di leggere le schede di memoria SD di Panasonic all'interno del GB, rendendo possibile sfruttare la console per visualizzare filmati o ascoltare MP3. Oggi come oggi Play Yan è in vendita unicamente in Giappone, ma Nintendo sta prendendo in seria considerazione l'ipotesi d'introdurlo anche in Europa e negli Stati Uniti.

GB Micro verrà lanciato in Europa il prossimo autunno, non è ancora stato annunciato il prezzo ufficiale. ★

MICRO AL MICROSCOPIO

"Un piccolo concentrato di divertimento"

REGOLATORE DI VOLUME

Come dice il nome, permette di modificare il volume dell'audio del GB Micro. Può essere utilizzato congiuntamente con L per modificare la luminosità dello schermo.

TASTI FRONTALI

I due classici "A" e "B", come sempre disposti da destra verso sinistra (è pur sempre una console giapponese!). Viste le dimensioni del GB Micro, risultano decisamente vicini tra di loro.

TASTI DORSALI L E R

Più larghi di quelli del GBA SP, si dimostrano anche più comodi grazie all'orientamento orizzontale della console. Tenendo premuto L e agendo sul regolare di volume è possibile modificare il contrasto dello schermo.

D-PAD

La classica croce direzionale Nintendo è differente da quella vista su GBA SP: si dimostra più morbida e non ha l'effetto "clic" quando si preme una qualsiasi direzione.

CASE

Sarà possibile rimuovere il "frontalino" del Micro e sostituirlo con uno di quelli a tema realizzati da Nintendo.

PULSANTI SELECT E START

Ancora più sinuosi e affascinanti, dato che emanano una luce blu quando la console è accesa.

BATTERIA

La stessa tipologia di batteria già utilizzata su GBA SP e DS, Nintendo assicura che la carica durerà più di quella del DS.

SLOT PER LE CARTUCCE

Niente di particolare: le cartucce GBA si inseriscono alla perfezione, allineandosi col resto della console. GB Micro non permetterà di utilizzare giochi per Game Boy o Game Boy Color.

LO SCHERMO

Il punto forte del nuovo GB Micro (assieme alle dimensioni ovviamente): il nuovo schermo è retroilluminato, proprio come quello del DS e diversamente dalla luce bluastra tipica dell'illuminazione frontale del GBA SP. È leggermente più piccolo dello schermo del GBA SP, misurando circa cinque centimetri di larghezza. Si fa apprezzare per la nitidezza e la vivacità dei colori.

PRESA PER LE CUFFIE

Finalmente! A differenza del GBA SP, GB Micro presenta un normale jack-in per le cuffie, che non necessitano quindi di alcun adattatore per essere utilizzate.

NELLA TERRA DEI CUCCIOLI

"Nintendogs debutta in Giappone, prossima tappa: la conquista del mondo"

Mentre i forum e i gruppi di discussione di tutto il mondo perdono tempo questionando sull'effettiva ed eventuale categoria in cui includere *Nintendogs* ("ma è giusto definirlo un gioco?", "no no, non è più gioco di un vecchio Tamagotchi"), solo tre sono le certezze. La prima: il Giappone si è innamorato di *Nintendogs*, proiettando le tre versioni del gioco in cima alle classifiche e facendo esplodere le vendite del DS. La seconda: i baldi redattori di NRU si sono procurati in fretta e furia tutte e tre le edizioni e accudiscono cuccioli da un mese e più, per potervi illustrare al meglio perché *Nintendogs* potrebbe essere (a oggi) il titolo più importante per DS. L'ultima: discutere sulla "natura" di *Nintendogs* è una perdita di tempo, inutile come indagare sul sesso degli angeli. Perché, alla fine, chissenefrega? È divertente?

Questo starà anche a voi deciderlo quando, tra qualche tempo, il gioco arriverà in Italia. Per ora vi diamo la nostra versione della faccenda: *Nintendogs* è appassionante come nessun tradizionale "videogioco" potrebbe essere, il che non vuol dire forzatamente che l'ultima idea di Nintendo sia "migliore", ma che indubbiamente rappresenta qualcosa di nuovo, di differente. In fondo, è quello che i vertici della casa di Kyoto hanno sempre promesso quando ci parlavano del DS.

Lo spirito che anima *Nintendogs* è comunque vicino a quello che diede vita a milioni di "ovetti" che, ormai dieci anni or sono, divennero una moda stagionale. Parliamo proprio del Tamagotchi, il cui fascino risiedeva totalmente nell'affezione, nella curiosità e nella sensazione di responsabilità che s'instaurava tra il "giocatore" e il piccolo ammasso di puntini neri. Oggi i puntini neri sono dei deliziosi cuccioli, graziati da una credibilità al di sopra di ogni vostra più rosea aspettativa, permessa non solo da animazioni eccezionali, ma in particolar modo da una sorpaffina intelligenza artificiale basata tutta sull'evoluzione, sulla maturazione, sull'accumulo di esperienza.

Come è già successo in Giappone, siamo sicuri che anche in Italia il successo di *Nintendogs* sarà da attribuire in buona parte al passaparola: è sufficiente mostrare il proprio cucciolo a un amico per far smuovere dentro di lui qualcosa. Nintendogs, quindi, pare tanto "bello" da giocare quanto interessante quale argomento di confronto e discussione ("ma il tuo fa così? Il mio no!"), per questo motivo la struttura dell'approfondimento che state per leggere è un po' particolare… oltre ai classici riquadri in cui vogliamo spiegarvi più dettagliatamente alcune delle meccaniche di gioco, trovate i reali scambi "epistolari" che due figuri redazionali si sono scambiati dopo giorni passati ad abbaiare a un doppio schermo.

Dall'alto: un curioso cappello, due cuccioli che bevono del latte e una "partita" a calcio in salotto..

Mittente: Acqua
29/04/05 - 12:24
Oggetto: Io Amo Nintendogs

Ciao Mat,
volevo solo tenerti informato della mia vita in Nintendogs... Allora, ieri sono riuscito a vincere un po' di gare di Agility (puoi competere fino a tre volte nella stessa giornata), portandomi a casa un po' di soldi. Per vincere, il modo migliore e' appoggiare il pennino sullo schermo e sollevarlo solo di tanto in tanto, cosi' da tracciare una traiettoria ideale per la corsa di Ciotolo o di Tetsuo. Sono tornato a casa molto ricco, e ho continuato l'addestramento di Tetsuo. Ancora non ha imparato il "chi e'?!", ma in compenso si mette a "terra", "cuccia", "morto" e risponde al "fermo". Quasi dimenticavo, mi porge anche la "zampa". Con tutti quei soldi in tasca sono andato al negozio, e ho visto che il catalogo era "aggiornato". Ho comprato subito una corda per saltare, cosi' da far giocare Tetsuo. Per strada, ieri sera ho trovato un altro disco (sfortuna vuole che sia lo stesso che gia' avevo). La ricerca dei nuovi dischi e' gia' diventata una mia nuova missione di vita. puoi addirittura "giocarci", velocizzandone la rotazione o "scratchando" in maniera impropria. Bello. Visto che i soldi proprio non mi mancavano, stavo pensando di allargare la casa (se decidi per questa opzione, devi comunque aspettare 24 ore prima della modifica. Un po' come in Animal Crossing..), ma poi guardando Tetsuo che gironzolava per il salotto mi e' venuta un po' di malinconia. Pensavo si sentisse solo, e allora sono andato al canile e ho comprato il cucciolo piu' casinista tra quelli che giocherellavano tra di loro. L'ho chiamato Kaneda e l'ho portato a casa. Che confusione! I due nuovi amici continuano a litigare, ad abbaiarsi addosso, a spintonarsi per ricevere piu' coccole...

Roberto

Mittente: Zavettoni
29/05/05 - 18:51
Oggetto: Re: Io Amo Nintendogs

Ciao Rob,
io ho svariati dubbi e alcuni casini assortiti da risolvere con Ciotolo.
Per dirne una: ho scoperto che se muovi lo stilo sullo schermo in un determinato modo, quando "lui" e' nello schermo inferiore in fase "coccole", puoi impartire ordini. Insomma, se disegni un gesto simile alla mano che si abbassa, si siede. Come nella realtá. Non so se te n'eri accorto. E se te n'eri accorto e non mi hai detto nulla puoi considerarti licenziato.
Comunque Ciotolo prosegue, ieri ha fatto le sue prime due gare ufficiali: lancio del fresbee (difficoltá "principiante") e percorso a ostacoli (idem). Ah, anche qui, cosa interessante: in pratica Ciotolo, quando giochiamo a casa, non e' particolarmente obbediente. Tipo che gli lancio la pallina da tennis, la prende e poi se la tiene e non me la riporta se non prima di averlo implorato per un'intera era geologica. La cosa si e' ripetuta durante la gara col fresbee, con il problema che, essendo la gara a tempo, Ciotolo mi ha perso decine di secondi a sgagnarsi il disco invece di riportarlo per un altro lancio. Cane cattivo! Poi, a casa, l'ho addestrato un po' meglio (solita scarica di coccole tipo "bastone e carota") e ora va un po' meglio.
Il peggio, comunque, e' doversi sorbire l'arrivo in redazione della gentaglia di PSM e GMC. Ieri ero li' per cavoli miei che gli spazzolavo il pelo (grazie al cielo non ha piu' le pulci, e sono sempre piu' convinto che sia stato Tetsuo a passargliele, quindi sei sempre piú licenziato), arriva la truppa di pezzenti e inizia a gridare nel microfono, a picchiettargli sul naso con lo stilo e a fare cose brutte. Risultato? Si e' arrabbiato! Si girava, mi dava le spalle (o meglio, la coda), e mi abbaiava contro facendo gli occhi brutti.
Missione per la serata e il weekend: aumentare il punteggio-allenatore (lo sai che c'é il punteggio vero? Nella schermata delle info sul cucciolo e sull'allenatore) e sbloccare nuove razze. Sembra che raggiungendo i 2000 punti (e poi i 4000 e via andando) ottieni altri cuccioli selezionabili. Che, tra l'altro, non ho i soldi da spendere per comprare un compagno di giochi a Ciotolo. Vabbé si vedrá.

Buon weekend, a te, a Tetsuo-il-Pulcioso e a Confli.

Matt

Mittente: Zavettoni
03/05/05 - 10.25
Subject: Re: Io Amo Nintendogs

Sono stato indeciso fino all'ultimo sui soldi spesi per "accogliere" Zero (so che coglierai la fine citazione, ovvero da dove arriva il nome): volevo sinceramente investirli per allargare la casa e offrire nuovi spunti mangerecci e sgrattatori a Ciotolo. Ma alla fine ha vinto la voglia di vederlo arruffarsi con un altro cucciolo. Inutile dire, dato che lo sai, che due belve assieme fanno un casino che meta' ne basta. Esattamente come fai a gestire il tutto? Ogni volta che ne chiamo uno per coccolarlo un po' l'altro gli si lancia addosso e iniziano a rotolarsi, si prendono a musate, si ribaltano nuovamente e io finisco per non capirci nulla. Sono indisciplinati, non c'e' nulla da dire.
Comunque sia, l'addestramento continuato funziona: dopo la prima semi-fallimentare partecipazione di Ciotolo alla gara di fresbee, in cui continuava a perdere tempo non riportandomelo subito, l'ho fatto giocare per intere serate in casa, finché ha capito che deve riportarlo subito al padrone. Le gare successive sono filate via liscie (almeno a livello di difficolta' "beginner")... So che hai gia' portato Tetsuo e Kaneda alle gare di agilita', belle vero? Incredibile come acquistino esperienza i cuccioli, ricordandosi prove che precedentemente avevano affrontato con difficolta' semplicemente perché erano esperienze "nuove". La seconda volta che Ciotolo si e' trovato di fronte a ostacoli da saltare e quant'altro, e' stato decisamente piu' bravo. Ho sfogliato un po' i manuali elettronici presenti nel gioco, ma hai visto quanta roba gli si puo' far imparare? Stare in piedi su due zampe, roteare su una zampa sola, penso serva tutto principalmente per la terza tipologia di gare.
Ah, giusto per: quando vai in giro e i cuccioli "espletano", sai che puoi "raccogliere" e buttare via tutto semplicemente "cliccandoci" sopra con lo stilo? Non credo abbia una reale utilita', sara' qualcosa di educativo per i giocatori, vai a sapere. A proposito, ieri poi ho comprato un secondo tipo di spazzola, a setole morbide, ho provato a strusciarci contro sia Zero che Ciotolo ma mi sa che preferiscono quella vecchia e piu' costosa. Forse questa a setole morbide e' piu' adatta per i cani a pelo lungo e arruffato. Sono andato anche io nel parco, ma solo di giorno: c'era un mucchio di gente cucciolosa che giocava con Ciotolo e che, oltretutto, gli rubava sempre il fresbee. Non so se lo riportero', tz!

Mattia

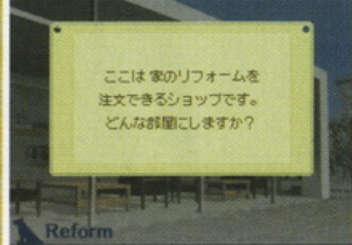
WALK THE DOG!

"Uscite" il cane: un quartiere da scoprire.

Gioia e dolore dell'aver "adottato" un cane è l'obbligo, ma anche il piacere, di dover portarlo a passeggio. Anche in *Nintendogs* vi verrà richiesto di far prendere aria al cucciolo, così da permettergli (oltretutto) di aumentare la propria resistenza (e, di conseguenza, camminare più a lungo), di imbattersi in regali abbandonati a terra, di conoscere nuovi cagnolini con cui fare amicizia (o contro cui abbaiare!), di visitare il parco, il centro di addestramento, il lungo mare, il negozio-a-prezzi-stracciati o, più prosaicamente, di espletare i propri bisogni.

Mittente: Acqua
03/05/05 - 09.20
Subject: Re: Io Amo Nintendogs

Ciao Mat,
ieri sera mi sono messo tutto attento a guardare il tuo "profilo", dove tra l'altro sono riportate le "fototessere" dei tuoi cani. Bof, che dire... Zero e' bellissimo! Sono curioso di saperne di piu'. Comunque, proprio ieri sera ho superato i 2000 Punti Allenatore (ho capito, mi considero licenziato), ed ho sbloccato cosi' una nuova razza canina. Adesso posso scegliere tra ben sette razze di cuccioli diverse! Ieri notte, verso l'una (quando cioe' porto i miei cagnolini a fare l'ultimo giro), ho deciso di andare prima sul lungomare e poi nel parchetto piu' a nord della citta'. Di solito nei parchi, al pomeriggio, e' facile trovare due o tre cani che giocano tra di loro, ma di notte non ci ero mai andato. Resta il fatto che nel parchetto gironzolava una cagnolina bellissima, da sola, che dava l'idea di essere una "trovatella". Sembrava, insomma, che si fosse persa. Non chiedermi da cosa posso averlo dedotto, e' stata solo una sensazione "epidermica". Ho provato in tutti i modi a farla avvicinare, chiamandola con mille nomi e offrendole acqua e pappa, ma l'unico modo per attirarne l'attenzione e' stato quello di lanciarle dei giocattoli (il solito funghetto di gomma di Super Mario). Questa notte andra' a cercarla di nuovo, vorrei proprio prenderla in casa assieme a Kaneda e Tetsuo! Questa mattina, intanto, gironzolando per la citta' ho recuperato (oltre alle pulci, un'altra volta...) un altro disco di musica classica (i tuoi apprezzano quello che ti ho regalato?), una vecchia scarpa (Tetsuo ne ha paura, Kaneda la rosicchia) e un dado di gomma piuma. A proposito di dischi: cambia il tuo messaggio personale, che e' orribile. Perche' non provi a registrare un jingle con Electroplankton? Secondo me potrebbe essere interessante. Adesso mi rimetto con i miei cuccioli (devo ancora portare fuori Kaneda, fargli il bagnetto e spazzolarlo... poi dare la pappa e l'acqua a tutti e due), ma attendo comunque "buone nuove" da parte tua. Una carezza sul capoccione di Zero e di Ciotolo!

Roberto

CHE CUCCIA GRANDE CHE HAI

Perché limitarsi a un ristretto monolocale?

Se vorrete dare una rinfrescata all'ambiente, ampliare lo spazio di gioco o semplicemente godere di una nuova "atmosfera", potrete comprare tre differenti modelli di abitazione (oltre a quello di partenza) all'interno di *Nintendogs*. I soldi richiesti non sono poi moltissimi e con un po' di gare vinte potrete permettervi perlomeno la prima "espansione".

CAN-GADGET

Quando il Giappone fa un sacco di cagnara.

Nintendo ha commercializzato tutta una linea di gadget dedicati al suo nuovo *Nintendogs*. "Card Palet 4+" è una custodia con il logo e la silhouette dei protagonisti del gioco, che può contenere insieme 4 cartucce del DS, 2 del GBA e 1 touch pen (disponibile in 3 colorazioni). "Scratch Card DS" è una pellicola protettiva per gli schermi nella nuova console Nintendo, mentre "Friends Seal" è un set di adesivi dei vari cagnolini disponibile in 6 versioni. I "Nuigurumi" sono i pupazzi di peluche dei graziosi animaletti del gioco, proposti in versione max e mini. Chiudiamo la rassegna con le borse porta-DS di *Nintendogs*: "Odekake Bag DS" e "Doko de mo Pochi". Entrambi gli esemplari possono contenere console e cartucce, mentre solo il primo può ospitare al suo interno anche fili, alimentatore e manuali d'istruzioni.

Dei puliscischermo per DS a forma di cuccioli? E con una vagonata e mezza di razze disponibili? Sono questi i momenti in cui vorremmo davvero vivere in Giappone...

Mittente: Acqua
03/05/05 - 19:26
Subject: Re: Io Amo Nintendogs

Allora, questa mattina ho deciso di tentare un azzardo. Visto che due cuccioli, per ora, per me sono piu' che abbastanza (nel senso che, come dici tu, fanno tanto di quel casino che meta' basterebbe), ho deciso di allargare la casa. Ho optato per la prima espansione, che potro' esaminare con cura domani mattina. Ti faro' sapere cosa cambia, ma da quel che ho sentito ci saranno dei soffici tappeti su cui far riposare i cuccioli. Speriamo! A proposito di dormire... oggi ho pensato che, tutto sommato, Nintendogs potrebbe farmi compagnia anche di notte. Mi spiego meglio: da piccolo, come quasi tutti i disgraziati della mia generazione (ma pure della tua), la notte dormivo da solo, ma avevo una lucina fluorescente alla parete. Ti ricordi? Erano quelle lampadine rosse, o verdi, o blu che ti davano un punto di riferimento nel caso ti svegliassi circondato dalle tenebre. Oggi pomeriggio, visto che ero in ferie, mi sono messo a fare un pisolo pomeridiano. Fuori faceva il tipico caldo dei primi di maggio, in cameretta, con le persiane socchiuse, si stava divinamente bene. Ma ero a casa da solo. Stare da solo mi piace, ma stare in compagnia di un animaletto e' decisamente meglio. In un attimo mi sono ritrovato ad accendere il DS e a guardare cosa stavano facendo i miei cuccioli. Li avevo gia' portati a spasso, spazzolati e sfamati, e quindi dormivano come due sassi. Ecco, ho appoggiato il DS sul comodino, con lo schermo superiore inclinato verso di me, e mi sono messo a sonnecchiare. Dopo pochi secondi mi sono concentrato sugli effetti sonori, ed ecco che il respiro dei due cuccioli conciliava il sonno, cosi' come i sordi rombi delle macchine che passavano sulla strada (nel gioco, ovviamente!). Ad un certo punto, dopo una decina di minuti, ho sentito dei passi provenire da fuori casa (sempre nel gioco, ma ormai era pure la mia "realta'"!). Ho aperto gli occhi, ed ecco che Tetsuo si era già allarmato per il rumore "sospetto", ed e' bastato che io dicessi "chi e'è" per farlo scattare in piedi, abbaiando come un ossesso.

Roberto

OGGI PARLIAMO DI:
GIOCO: ELECTROPLANKTON
SISTEMA: DS
GENERE: ELABORATORE MUSICALE
SVILUPPATORE: TOSHIO IWAI
DATA DI USCITA: N.D.

DA GRANDE SARO' UN PESCE!

"Qualcuno ha detto che "va bene mangiare i pesci, perché non hanno sentimenti". E qualcun altro ha forgiato l'espressione "muto come un pesce". Ma non ditelo al signor Iwai, potrebbe rimanerci male"

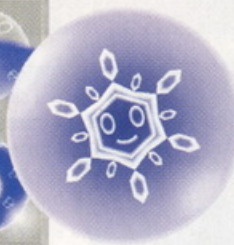
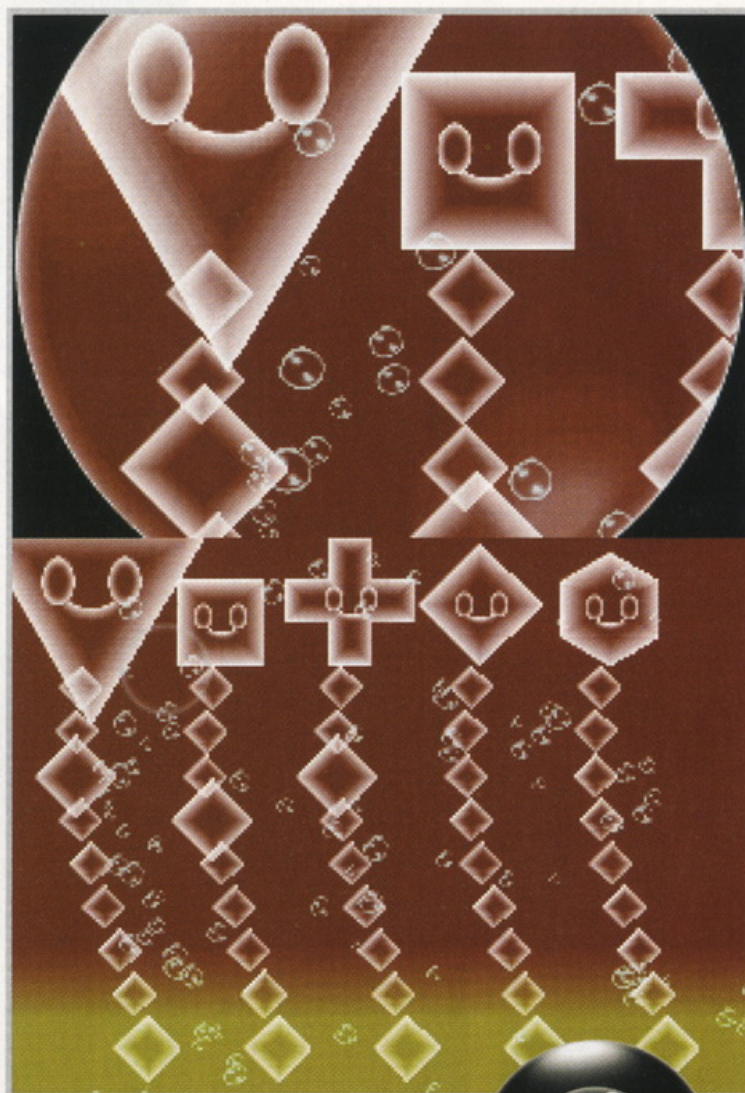
I plancton di Rec-Rec sembrano attraversati da corrente elettrica.

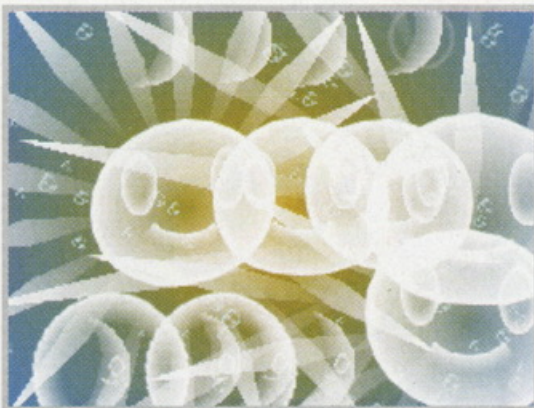
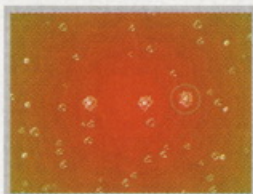
La metafora alla base di *Electroplankton* è lampante: dieci minuscole creature acquatiche rappresentano dieci diversi generatori di suono interattivi, dieci giochi a sfondo musicale che utilizzano immagini fortemente stilizzate per sedurre e ipnotizzare, mentre le cuffie sommergono il giocatore con onde sonore in continua mutazione. Dieci strumenti che "vivono" del concetto alla base di Nintendo DS e che non aspettano altro che di essere suonati. Se è vero che lo sviluppo di un videogioco richiede ormai folte schiere di grafici e programmatori, è vero anche che basta una sola idea, e quindi anche una sola persona, per dare l'avvio ai lavori; anzi, per dare il "La". Nel caso di Electroplankton bisogna ringraziare la fantasia illuminata di Toshio Iwai, professore di Scienza della Tecnologia all'Università di Tokio, e la spregiudicatezza del solito Shigeru Miyamoto, che ha fortemente voluto e supportato questo folle progetto.

Kiss this kiss that

Electroplankton è un videogioco che fa riflettere parecchio sui due termini "video" e "gioco", e il doppio schermo del DS non fa che incoraggiare questa separazione. Nel touch screen sono infatti racchiusi i 10 plancton ideati da Iwai ed è nel touch screen che si consuma (e si rigenera vorticosamente) il gioco. Lo schermo superiore rende il tutto più spettacolare con una semplice ripresa ravvicinata di ciò che avviene in basso. Come a dire: se volete ipnotizzarvi osservando pesciolini che guizzano freneticamente fate pure (il cervello è tutto vostro).

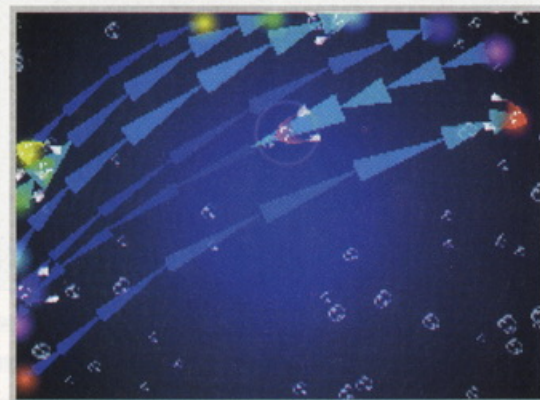
Hit me hit me yeah

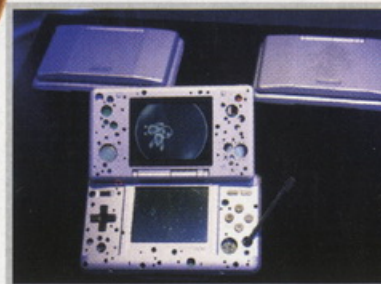
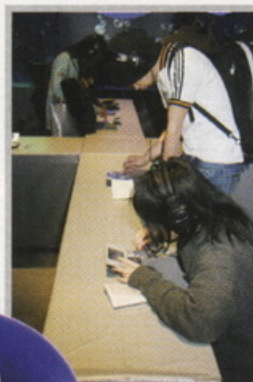
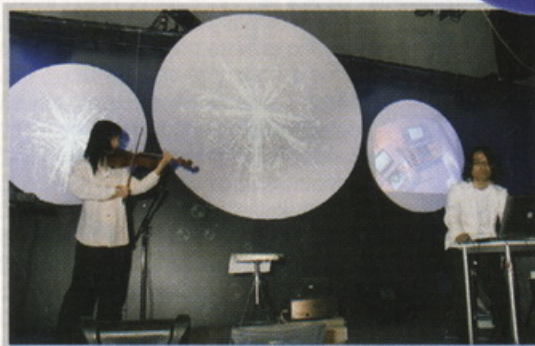
Cercare di collocare *Electroplankton* in un genere sarebbe come insultarlo: adoperare le solite categorie di analisi per descriverlo trasformerebbe l'insulto in omicidio. *Electroplankton* non ha obbiettivi prefissati e non regala punti esperienza o costumi alternativi, non chiede di assimilare un sistema di controllo (e infatti non prevede un tutorial) e non pone limiti di tempo al giocatore, che è una sorta di divinità e non può sbagliare. Prima che la vostra bocca formuli la parola "non-gioco" (perché è questo che molti penseranno di *Electroplankton*) forse dovremmo chiederci cosa ormai intendiamo comunemente per gioco e cosa arbitrariamente escludiamo da questo campo dell'esperienza umana. Gli inglesi sono stati più furbi di noi e hanno inventato il verbo "play" per indicare attività diverse: il gioco in senso stretto, l'uso di uno strumento musicale o la recitazione di un attore. È in questa confusione semantica che sguazza *Electroplankton*, ed è in questo brodo primordiale che si realizza l'imprevedibile: giocare con la musica e suonare con i videogiochi.

Dive in me

Più lo si osserva, giocandoci, più si ha l'impressione che *Electroplankton* sia frutto della mente di un pazzo, pardon, di un genio che è riuscito a fondere la produzione musicale

★ **Stelle buone, cantava qualcuno di molto noto. Queste stelle cantano anche, però.**

propriamente intesa con l'arte astratta e il simbolismo. Qualcuno potrebbe insomma vedere dieci opere d'arte interattiva a sfondo musicale al posto di quelli che ci ostiniamo a pensare come dei giochi. Punti di vista, esattamente come i tanti adottati da Iwai nella sua opera. Dalle barocche ramificazioni di scale di Tracy, forse il più interessante della raccolta, ai ritmi nostalgici di Beatnes, passando per la cripticità di Marine-Snow, uno dei più difficili da interpretare, fino al paradiso acido di Hanenbow.

Il sistema di controllo (chissà se un musicista parlerebbe mai in questi termini del suo strumento) varia enormemente nei vari plancton, ma non c'è nulla che richieda apprendimento in senso stretto. I vantaggi di una struttura di questo tipo sono evidenti: un vero strumento musicale deve concedere la possibilità di un uso "ignorante" e casuale ed Electroplankton incoraggia caldamente questo approccio, svelando con molta calma le sue potenzialità.

Live alone

Il limite più evidente dell'opera di Iwai è forse quello di non poter combinare più strumenti insieme: ogni plancton è un mondo a sé ed è nel suo piccolo che va vissuto, nella perenne creazione e distruzione dei minuscoli frammenti di un'opera inafferrabile. Ciò non toglie che, per chi volesse in futuro prendersi la briga di provare, sarà possibile "suonare" più DS allo stesso tempo, magari opportunamente collegati a un mixer con delle buone casse. Lo stesso Iwai ne ha dato dimostrazione durante una mostra dedicata alla sua opera, a Tokyo, suonando due DS e facendosi accompagnare da una violinista: mossa spettacolare senza dubbio, ma profondamente irrispettosa della dimensione più intima e delicata di *Electroplankton*, ovvero quella magica immersione che solo un bel paio di cuffie e una posizione comoda possono consentire. Limitare l'importanza di *Electroplankton* alle sue indiscutibili doti sonore sarebbe un delitto forse più grave che considerarlo impunemente un non-gioco. ★

ELECTROPLANKTON EVENT

Un'intera mostra dedicata al nuovo esperimento di Nintendo.

Toshio Iwai insegna Scienza della Tecnologia all'Università di Tokyo. Toshio Iwai ha creato da sé *Electroplankton*, più che un gioco, uno strumento che stuzzica e coinvolge i cinque sensi del cervello umano, un prodotto che, a detta dello stesso presidente di Nintendo, Satoru Iwata, "misura l'indice di curiosità dell'individuo".
Tutto questo, e tanto altro, è stato detto durante una mostra, dedicata ad Electroplankton, che si è tenuta a Tokyo dall'8 al 14 di aprile. Le sale dell'evento accoglievano non solo svariate postazioni DS, dotate di cuffie, per una prova "full immersion" da parte dei visitatori, ma anche diversi materiali relativi alla produzione stessa del gioco, come progetti, disegni e schizzi realizzati dallo stesso Iwai, e tanti oggetti e gadget prodotti, insieme al figlio, dal noto professore giapponese. Insieme al gioco, è stata esibita in una teca e diventata subito oggetto di desiderio per gran parte dei giornalisti, la "Electroplankton Version" del DS realizzata da Iwai in persona. Nel giorno d'inaugurazione della mostra, il professor Toshio si è sbizzarrito in una "partita" (o meglio, esibizione) alla sua nuova creatura usando due console contemporaneamente: la musica proveniente dal DS è stata in un secondo tempo accompagnata dal violino della musicista giapponese Kotoko Kuroda.
Poi, per la gioia dei presenti, sono saliti sul palco Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto, che hanno raccontato interessanti aneddoti sullo sviluppo di *Electroplankton*, alternando sorrisi e risate a dichiarazioni, in un certo senso, anche un po' troppo azzardate. Per esempio, il papà di Mario ha posto l'accento sul fatto che, probabilmente, il DS è stato creato appositamente per Toshio Iwai, un personaggio chiave che non fa normalmente di professione lo sviluppatore di videogiochi e che, proprio per questo, è in grado di "tirare fuori" dal nuovo hardware Nintendo cose che gli altri neppure si immaginerebbero. Il professore giapponese è stato interpellato dalla coppia Miyamoto/Iwata circa due anni fa, nel periodo in cui il DS stava prendendo forma. Toshio Iwai aveva già creato per Nintendo un fantomatico software di musica per Super Famicom, chiamato Sound Fantasy, che non raggiunse mai gli scaffali dei negozi. Il fallimento commerciale di quel progetto aveva allontanato il docente universitario dalla casa di Kyoto, ma poi, con l'entrata in scena del DS, Iwata ritenne che Toshio Iwai fosse la persona perfetta per mettere a punto un nuovo modo di interagire con la nuova console portatile. Shigeru Miyamoto ha ammesso di aver "ripreso" Iwai durante la prima fase di sviluppo del prodotto, invitandolo a rendere più "gioco" il suo software, ma poi si è dovuto ricredere: *Electroplankton* funzionava male come semplice videogame, mentre sfoggiava al massimo le sue potenzialità nella versione concepita inizialmente da Toshio Iwai.
Insomma, sul palco si è protratto per lungo tempo un vero e proprio talk show, durante il quale il creatore di Electroplankton ha proposto anche l'importante tema della firma dell'autore da apporre sulla confezione dei videogiochi. Satoru Iwata ha mostrato di essere soltanto parzialmente d'accordo con Iwai, perché lo sviluppo di un gioco coinvolge ormai sempre più persone, ed è praticamente impossibile affermare che un qualsiasi software sia frutto della personalità di un unico individuo. Comunque, Toshio Iwai ha già vinto la sua battaglia: *Electroplankton* è uscito nei negozi giapponesi lo scorso 7 aprile e, sulla sua confezione, è ben leggibile il nome del suo creatore. Shigeru Miyamoto ha chiuso l'evento con una dichiarazione che fa riflettere molto sull'attuale stato del mercato dei videogiochi: "se il prodotto non venderà, allora è colpa della società". Una frase un po' "facilotta" forse, ma indicativa. ★

La violinista Kotoko Kuroda in azione con Toshio Iwai: musica e videogiochi ancora assieme.

MARIO KART DS

"È giunto il grande momento: i go-kart derapano attraverso la Rete"

Mario Kart DS sarà il Mario Kart più "grosso" di sempre. Non lo diciamo noi, ma Marko Hein: Head of Product Analysis & Online di Nintendo of Europe. Il titolo è lunghissimo, ne conveniamo, ma non dovrebbero esserci "truffe" nascoste, *Mario Kart DS* si è presentato, per la prima volta in versione giocabile, all'E3 2005 in forma smagliante.

Le buone notizie sono arrivate presto, addirittura il giorno prima dell'apertura ufficiale del Convention Center di L.A. agli ospiti convenuti dai quattro angoli del globo: durante il suo "press meeting", Nintendo ha annunciato quanto tanti sospettavano, *Mario Kart DS* sfrutterà il servizio Nintendo Wi-Fi.

In parole povere: si potrà giocare a *Mario Kart DS* attraverso internet, grazie al servizio che verrà lanciato anche in Europa in contemporanea con *Animal Crossing DS* (previsto per ottobre). Insomma... un vecchio sogno che si avvera.

Nella modalità Nintendo Wi-Fi, *Mario Kart DS* permetterà a quattro giocatori di sfidarsi in tornei che prenderanno vita attraverso i trenta tracciati ufficialmente presenti nel gioco. Saranno invece otto i protagonisti che prenderanno parte alle gare multiplayer organizzate via rete locale, ovvero nella classica modalità per più giocatori che prevede la presenza fisica dei DS e dei relativi "piloti".

Al gigantesco stand Nintendo abbiamo potuto provare otto tracciati, distribuiti in due tornei distinti: Nitro Cup e Retro Cup. Alla Nitro Cup appartengono quattro piste inedite, da cui anche il nome della coppa stessa (i lettori più attenti si ricorderanno che "Nitro" era il nome in codice del Nintendo DS), al contrario la Retro Cup offre quattro rivisitazioni di celebri tracciati della saga, in pratica uno per ogni episodio precedente della serie (vi rimandiamo alle immagini presenti in queste pagine).

Mario Kart DS segna un ritorno alle origini per la saga, abbandonando quindi i due personaggi per kart visti e apprezzati in *Double Dash!!* e proponendo dei veri e propri go-kart. Diversamente sia da quanto visto fino a *Double Dash!!* che in precedenza, i go-kart sono realizzati con un taglio più realistico, abbandonando le dimensioni tipicamente super deformed dei capitoli per SNES, N64 e

★ **Lo schermo inferiore mostra la mappa del tracciato, la posizione di tutti i piloti e dei bonus.**

★ **Nel Luigi Circuit sembrano scomparse le scorciatoie di fianco al Categnaccio, anche se non ne capiamo il motivo.**

GBA e le strambe vetture di *Double Dash!!*. Ritorna anche il tanto amato "saltello", che, posizionato sul tasto L, permette di evitare piccoli ostacoli o di innescare il turbo strategico che va poi caricato attraverso sbandate controllate. Il feeling di *Mario Kart DS* riesce a ricordare contemporaneamente sia i due episodi bidimensionali per SNES e GBA (quelli maggiormente legati alle capacità di guida), sia quelli per N64 e GC. Maggiore attenzione è stata posta sul peso dei go-kart e dei personaggi, riportando in auge la scala gerarchica che permette a Donkey Kong o a Bowser di prendere a sportellate con successo gli avversari. Ma i corridori più leggeri possono come sempre contare su un'agilità invidiata dai "bestioni".
La realizzazione tecnica è di prima fattura, *Mario Kart DS* rappresenta, a oggi, uno dei giochi più belli da vedere sulla console portatile Nintendo. Tutti gli elementi sono realizzati in 3D, inclusi i kart e i piloti, in maniera differente da quanto avvenuto su N64, SNES e GBA. Alcune scelte stilistiche hanno però portato a dei fondali in parte bidimensionali, nel caso delle rivisitazioni dei vecchi tracciati a 16 bit. Il tutto viaggia speditamente a 60 frame al secondo, anche nella modalità multigiocatore via rete locale, l'unica che abbiamo potuto testare con mano. In quest'ultima i kart e il tracciato venivano selezionati casualmente, ricordando in parte la scelta effettuata nel caso della modalità LAN di *Double Dash!!*. Siamo quasi sicuri, però, che si trattasse semplicemente di un espediente per accelerare i tempi e snellire le code di persone che, allo stand, attendevano di poter provare in prima persona *Mario Kart DS*. Previsto entro la fine dell'anno sul mercato giapponese, statunitense ed europeo, *Mario Kart DS* sembra convincere in tutto, anche se la scarsa sensazione di velocità che accompagna le coppe al livello iniziale di difficoltà fa storcere il naso. Non sarebbe il caso di proporre fin da subito qualcosa di più elettrizzante? ★

I due principali sistemi di controllo sono basati sul touch screen, che gestisce i movimenti della testa come se si trattasse di un mouse.

METROID PRIME HUNTERS

"Sette cacciatori per una nuova galassia"

Poco più di un anno fa, all'E3 2004, Nintendo scelse *Metroid* per stupire i suoi fan e presentare al mondo Nintendo DS e le sue potenzialità, grazie al progetto *Metroid Prime Hunters.* Lo scorso marzo Nintendo scelse *Metroid Prime Hunters* quale titolo "degno", seppur sotto forma dimostrativa, di accompagnare ogni nuovo utente DS nel mondo della console "sensibile al tocco", includendolo direttamente nella confezione. Inutile dire, quindi, che di tutti i giochi attualmente in sviluppo, *Metroid Prime Hunters* è di sicuro uno dei più importanti e attesi. Anche alla fiera losangelina di quest'anno, la creatura di NST (team interno di Nintendo che si sta occupando della realizzazione del gioco) non ha deluso, presentandosi ancora una volta unicamente in modalità multiplayer ma iniziando a elargire maggiori dettagli su quello che sarà il gioco vero e proprio.

Partiamo dal titolo, quell'Hunters che avrebbe già dovuto far capire tempo fa che non ci sarà una sola Cacciatrice. In *Metroid Prime Hunters* saranno ben sette i cacciatori di taglie presenti, ognuno con le sue particolarità, ognuno con le sue potenzialità, ognuno con i suoi punti deboli. Di questi sei (oltre alla ben conosciuta Samus), tre erano a disposizione nella versione provata nell'affollato stand Nintendo: Noxus, Spire e Kanden. Le differenze principali tra i vari personaggi sono da ricercarsi non solo nella realizzazione grafica dell'interfaccia di gioco, ospitata sullo schermo inferiore, ma soprattutto nello stile di gioco e nelle funzionalità che vengono legate alla morfosfera. Se Samus può tramutarsi nella veloce e letale "palla" che conosciamo da eoni, i tre nuovi cacciatori fanno ricorso a nuove risorse. C'è chi si trasforma in una sorta d'insettone, chi in un masso capace di muoversi nella lava e delizie simili. Ritrovarsi a giocare a *Metroid Prime Hunters* sapen-

SONO VENUTI CON SAMUS

Sei nuovi cacciatori di taglie popoleranno i vostri incubi. Ecco svelati i primi tre.

KANDEN

Di esperimenti da laboratorio finiti male ne conosciamo fin troppi, eccovene un altro. Kanden doveva essere il combattente immortale, ma le troppe stimolazioni neurali subite durante la "lavorazione" hanno fatto collassare il suo cervello umano. Ora è un bestione che cerca solo scalpi e ricompense.

SPIRE

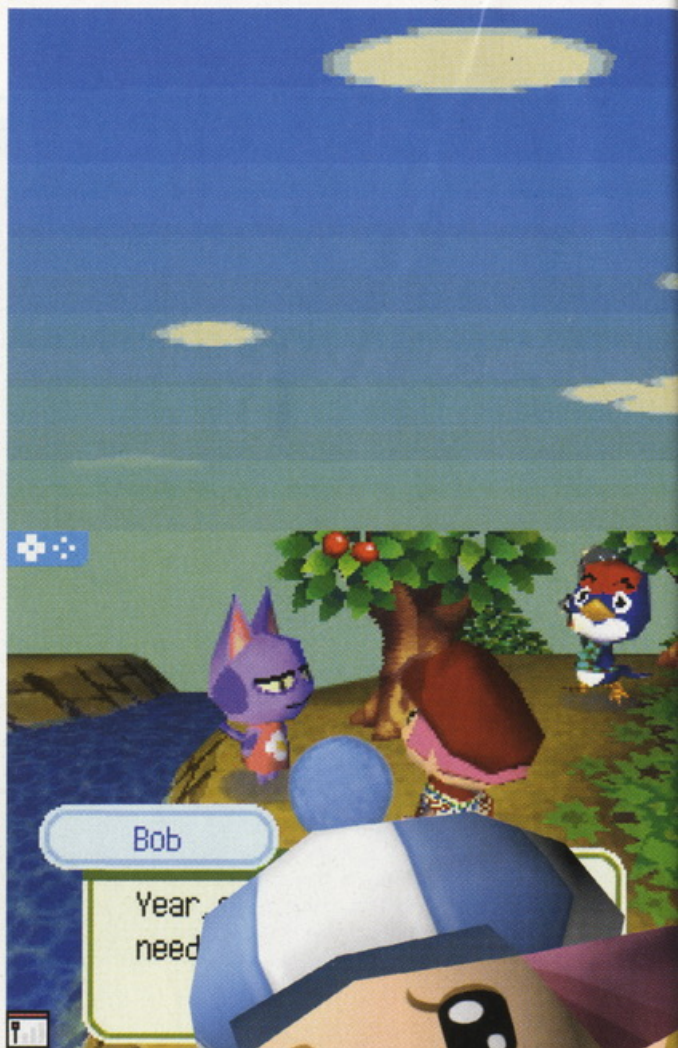
Questo minaccioso colosso è l'ultimo "esemplare" della sua razza, i Diamont, scomparsa misteriosamente nel nulla. Composto da roccia organica e silicone, Spire viaggia continuamente da un'estremità all'altra della galassia e vuole scoprire il mistero dietro la scomparsa degli Alimbic, sperando che possa aiutarlo a capire cosa ha eliminato i Diamont.

NOXUS

Membro dell'orgogliosa razza dei Vhoxon, Noxus abita assieme al suo popolo l'estermità esterna della galassia. Questo bestione ha deciso d'intraprendere la carriera di Cacciatore di Taglie per il suo spirito di giustizia, desideroso di mantenere la pace e l'ordine nella Galassia. Ricevuta la notizia che nella zona degli Alimbic si trova una fonte di spropositato potere, vuole assicurarsi che non cada nelle mani sbagliate.

★ **Il nuovissimo radar permette di capire dove dirigersi senza perdere tempo.**

do di non vestire i panni rossastri di Samus Aran ci ha inizialmente stordito, ma una volta esplorate le peculiarità di Noxus, Kanden e Spire non vediamo l'ora di scoprire come si comporteranno i restanti tre misteriosi "concorrenti".
Ognuno dei sei cacciatori ha a disposizione il proprio differente arsenale a cui fare riferimento.
Nonostante non tutte le armi fossero disponibili nella versione mostrata in fiera, Nintendo assicura che ci si potrà divertire con fucili di precisione, mortai, fucili e chissà che altro. Il tutto senza dimenticare le varie tipologie di raggi utilizzabili attraverso il braccio-cannone di Samus.
Considerato che Nintendo e NST non hanno voluto sbottonarsi in particolar modo sulla modalità per singolo giocatore , siamo costretti a parlarvi ancora una volta dell'opzione per più giocatori. Dolce costrizione, verrebbe da dire, dato che il gioco appare sempre più convincente: l'interfaccia è stata leggermente rivista, spostando la posizione delle icone relative alla selezione delle armi (ora più facilmente accessibili), includendo un nuovo radar al centro del touch screen, arricchendo graficamente lo schermo inferiore e, soprattutto, aumentando la sensibilità dei movimenti della testa che, lo ricordiamo, vengono effettuati con il pennino (o il laccetto "da pollice") sempre sul touch screen, in modo del tutto simile a quanto avviene con i classici FPS su PC tramite il mouse. Le nuove arene presentate riprendono in parte le atmosfere di *Metroid Prime*, con un particolare richiamo alle Rovine Chozo del primo episodio. La realizzazione tecnica è di assoluta eccellenza, con un frame rate stabile e una fluidità di prim'ordine, così come è apparso convincente il level design, ricco (più che nel demo) di passaggi segreti e percorsi da studiare a tavolino. Le modalità di gioco multiplayer sono, attualmente, tre e includono un classico "fraggali tutti" (chi uccide più avversari in un lasso di tempo predeterminato vince) e due nuove esperienze di gioco tra cui una simile ai vari King of the Hill, rinominata per l'occasione "Hacking". ★

★ Se avete sempre sognato di indossare un cappello da fattucchiera...

ANIMAL CROSSING DS

"Decine e decine di cosi pelosi e chiacchieroni, sempre con voi"

Che fracasso! Vi pare il caso di fare tutto questo rumore di mattina?", ci guardiamo attorno ed effettivamente, nonostante non siano ancora scattate le dieci della mattina, lo stand Nintendo è un brulicare infinito di appassionati e curiosi, luci ovunque, musichette giocose, effetti sonori sparati a mille e la voce dello speaker che ingombra le orecchie. Ma quello che trovate nella prima riga è il "benvenuto" che un animaletto di *Animal Crossing DS* ci ha dato appena ci siamo risvegliati nel "suo" villaggio. Pochi secondi di gioco e siamo già pronti a reinnamorarci di *Animal Crossing* come se fosse la prima volta, complice il suo isterico e morbidoso senso dell'umorismo che, oltre a portare i suoi abitanti a lamentarsi spesso e volentieri, rende unica la versione che abbiamo provato, in cui i dialoghi erano quasi interamente incentrati sull'E3. Una piccola chicca, che è poi il pane quotidiano di *Animal Crossing*. Per lo sbarco del suo gioco più sorprendente degli ultimi anni, Nintendo ha fatto le cose in grande. Partiamo dal supporto alla connessione Nintendo Wi-Fi: qualsiasi giocatore potrà utilizzare un grosso cancello presente nell'estremità a nord di ogni villaggio, per invitare un proprio amico (precedentemente incluso in una "Friends List") o per trasferirsi momentaneamente nel suo piccolo paradiso. Esattamente come succedeva su GameCube quando si infilava, in casa di un amico, la propria Memory Card con il proprio villaggio, ma con rinnovata comodità e intuitività insomma. La natura del gioco, però, è rimasta inalterata. Fortunatamente. Nuovo sistema di controllo, nuova visuale, nuovi personaggi, nuove possibilità di caratterizzazione, ma il cuore di Animal Crossing rimane la voglia di comunicare con gli abitanti del villaggio, di collezionare oggetti di arredamento, pesci, insetti, arricchirsi, espandere la propria casa, inventarsi nuovi modi di dire e

FACCIAMOGLI LE PULCI

Qualche approfondimento, per capire meglio come funziona *Animal Crossing DS.* Ma anche un piccolo trucchetto...

L'AZIONE VERA E PROPRIA

Solitamente l'immagine di gioco è visualizzata nello schermo inferiore, ma quando si accede ai menu, viene spostata in quello superiore. Qui non sarà possibile muoversi, ovviamente, ma non serve dato che si è impegnati a sbrigare faccende assortite nello schermo inferiore. Quando si sceglie un nuovo vestito o un nuovo accessorio, compare immediatamente sul personaggio visualizzato nello schermo superiore. Per essere sicuri di non sbagliare maglietta.

TUTTE LE VOCI DEL MENU

Una serie di icone, ovviamente selezionabili con lo stilo, permette di navigare all'interno del gioco e di avere sempre sott'occhio la situazione. Da sinistra verso destra: inventario del personaggio (quello che vedete nella foto), la matita (per scrivere lettere e non solo), il catalogo dei pesci, il catalogo degli insetti (quelli che avete già catturato), componi frase (per parlare con altri amici?). Infine quella per chiudere

I PRIMI SEGRETI

Curiosando nella versione preliminare di *Animal Crossing DS* presente all'E3, abbiamo scoperto un primo piccolo e sugoso segreto. Certo, non si tratta di nulla di particolarmente rivoluzionario, ma è comunque sfizioso: vedete questo angolino "scoperto"? Semplicemente prendendo una qualsiasi maglietta o un disegno realizzato da voi e trascinandolo qua, sostituirete il fondale del menu con quello rappresentato nel capo d'abbigliamento o disegno.

SPOSTA E SCEGLI

Per indossare un nuovo abito, o un cappello, o degli occhiali... o ancora: per infilare in mano al personaggio una pala, un'ascia, l'ombrello, il retino per gli insetti e chissà cos'altro: per fare tutto questo è sufficiente trascinare l'oggetto sull'immagine bianca in alto.

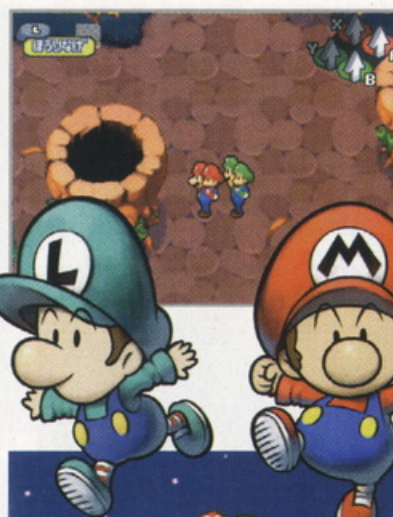
chissà che altro. Ma visto che abbiamo accennato a un nutrito numero di novità, andiamo a vederle: il sistema di controllo si appoggia ora unicamente sullo stilo del DS. Sarà sempre possibile utilizzare la croce digitale e i tasti frontali, ma il "pennino" ha tutt'altra intuitività e comodità.
Per far muovere il proprio personaggio è sufficiente tenere premuto il punto che gli si vuole far raggiungere. Ovviamente mantenendo lo stilo sempre sul touch screen, il personaggio continuerà a muoversi: più lontano è il punto indicato, più il nostro correrà velocemente e l'esatto opposto. Parlare con gli animaletti è altrettanto semplice, dato che basta "cliccarci" sopra, stesso procedimento per entrare negli edifici o utilizzare oggetti quali la pala o il retino. Indicate dove volete colpire e il protagonista lo farà. Un piccolo rettangolo in alto a destra dello schermo inferiore permette anche di entrare nel menu di gestione del personaggio. Qui si può cambiare vestito od oggetto semplicemente trascinandolo sulla figura del protagonista o togliendoglielo. Preparatevi, inoltre, a dare il benvenuto a cappelli e occhiali (ma anche baffi finti!), due nuove categorie di oggetti utili per personalizzare il vostro alter ego nel gioco. Senza dimenticare che, dalle sorelle Ago & Filo, si può disegnare la propria maglietta (e non solo) grazie al touch screen. La nuova visuale scelta è altrettanto divertente e curiosa: il villaggio viene visualizzato ora come se fosse su una piccola sfera. Insomma, un piccolo mondo con tanto di orizzonte ricurvo: a ogni passo si scopre qualcosa. Anche perché tutti gli edifici e gli animali ora sono in 3D. A questa scelta si lega anche la decisione di visualizzare il cielo nello schermo superiore, se la visuale fosse stata "piatta" come nell'edizione per GC, non avrebbe avuto molto senso che in alto si potesse godere della vista di nuvole o stelle, non trovate? Vi starete anche chiedendo cosa ve ne potrete fare di nuvole e stelle, bene, il team di sviluppo ha lasciato intuire che si potrà interagire con alcuni eventi che prenderanno vita "nel cielo". Aspettiamo e vediamo. Gironzolando all'interno del villaggio abbiamo anche scoperto un telefono (che effettivamente era all'interno della nostra casetta, non siamo poi questi grandi investigatori), che serva a chiamare qualcuno dalla propria friend list? O anche... Voice-over-IP? ★

★ **Incontrando un vostro amico attraverso il collegamento a Internet, potrete ovviamente parlargli.**

★ Un esempio di come i due schermi vengono utilizzati in *AWDS*

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

"Doppio schermo, doppio CO, doppio danno"

Advance Wars è stato uno dei casi più interessanti della storia recente di Nintendo. Da anni relegato (e ormai possiamo dire "ingiustamente") al solo suolo nipponico, la serie ha finalmente goduto di un rilancio in grande stile grazie al Game Boy Advance, che ha offerto la bellezza di due episodi al pubblico occidentale, ben prima che i giocatori giapponesi potessero metterci sopra le mani.
Con il suo raffinato stile manga, l'estrema longevità e una struttura di gioco tanto intuitiva quando profonda, *Advance Wars* è, oggi, il gioco strategico più venduto e famoso su console portatile.
Un'introduzione tanto lunga ci è servita a ricordare ai lettori di "primo pelo" che cosa sia, all'incirca, *Advance Wars*, discorso sempre valido perché questa nuova edizione per Nintendo DS non sembra volersi discostare più di tanto dalle sue tradizioni.
Il *Dual Strike* del titolo indica semplicemente la possibilità di utilizzare due generali o, come li chiamano in AW, CO in battaglia.
Visto e considerato che ogni CO ha dalla sua caratteristiche uniche e attacchi particolari, va da sé che poter attingere a due differenti stili di gioco e poter, infine, unire le potenzialità di entrambi non dovrebbe infastidire nessuno e, anzi, solleticare più di una mente.
Le altre due novità apprezzate nella versione, quasi definitiva, mostrata da Nintendo all'E3 2005 sono da ricercarsi nel sistema di controllo e nel maggior spazio visivo fornito dai due schermi.
Il sistema di controllo utilizza in maniera prevedibile ma sempre e comunque comoda e benvenuta il touch screen e il pennino: per muovere le unità su schermo, invece che tracciare con la croce digitale il percorso (come negli episodi antecedenti *Dual Strike*), si può utilizzare lo stilo. Non solo: tutti i menu permettono di utilizzare il pennino per effettuare ogni scelta. Sebbene alcuni di essi non fossero raggiungibili in modo particolarmente intuitivo nella versione mostrata, siamo fiduciosi in Nintendo.
I due schermi, invece, permettono di allargare il campo di gioco, o per meglio dire: raddoppiarlo. Non succede sempre, è meglio specificarlo subito, ma in determinate missioni è fondamentale tenere d'occhio la situazione sia a terra che in cielo (schermo superiore). *Dual Strike* offrirà anche svariate modalità multiplayer e fino a 8 giocatori potranno sfidarsi con una sola Scheda di Gioco (seppur in un numero limitato di mappe)! ★

★ Questa pianta piranha è stata fertilizzata troppo, qualcuno la poti con urgenza!

MARIO & LUIGI 2

"Doppio schermo, doppia coppia di idraulici!"

Dopo averci deliziato con *Mario & Luigi SuperStar Saga* per Game Boy Advance, la coppia di idraulici più amata del mondo torna nuovamente a esplorare il genere dei GdR con il suo sistema di combattimento unico che mescola con eleganza la strategia a turni con l'esecuzione in tempo reale delle diverse mosse. Il punto è che questa volta l'avventura avrà luogo sui due schermi di Nintendo DS e i protagonisti da gestire saranno ben quattro. Ma procediamo con ordine: la trama prende il via con Mario e Luigi che si ritrovano costretti a viaggiare indietro nel tempo per salvare la principessa Peach da un rapimento avvenuto appunto nel passato. Come avvenga il viaggio e il perché non era specificato nella demo presente all'E3, fatto sta che una volta sbarcati nel passato i due si ritrovano faccia a faccia nientemeno che con… Baby Mario e Baby Luigi! Le meccaniche di *Mario & Luigi 2* si basano infatti sulla corretta gestione del quartetto di fratelli per risolvere i diversi enigmi proposti dagli scenari in maniera simile a quanto apprezzato nell'episodio precedente, ma con tutte le variabili che comporta la moltiplicazione dei protagonisti, dei pulsanti e degli schermi. Le abilità e le mosse di Mario e Luigi sono nuovamente assegnate ai pulsanti A e B, mentre a Baby Mario e Baby Luigi sono riservati rispettivamente X e Y. Le coppie possono spostarsi e essere gestite in maniera autonoma e il doppio schermo consente di visualizzarle entrambe anche quando sono distanti tra loro, una caratteristica che tornerà utile in diversi enigmi. I combattimenti sono gestiti in maniera simile a quelli di *Superstar Saga*, solo che occupano entrambi gli schermi del DS con nemici che possono estendersi in verticale per raggiungere dimensioni veramente ciclopiche. Anche in questo caso gli idraulici in gioco devono utilizzare con perizia e tempismo i quattro pulsanti principali per schivare gli attacchi nemici ed eseguire le contro mosse del caso uniche per ogni personaggio.
Lo schermo superiore è poi adibito a diverse funzioni a seconda delle situazioni: può fungere da mappa per avere sempre sott'occhio la posizione dei quattro eroi, offrire un'inquadratura alternativa degli scenari o visualizzare semplicemente i testi dei tutorial e dei dialoghi. ★

NEW SUPER MARIO BROS

"Ci sono voluti solo quindici anni, ma eccovi il nuovo Mario in 2D"

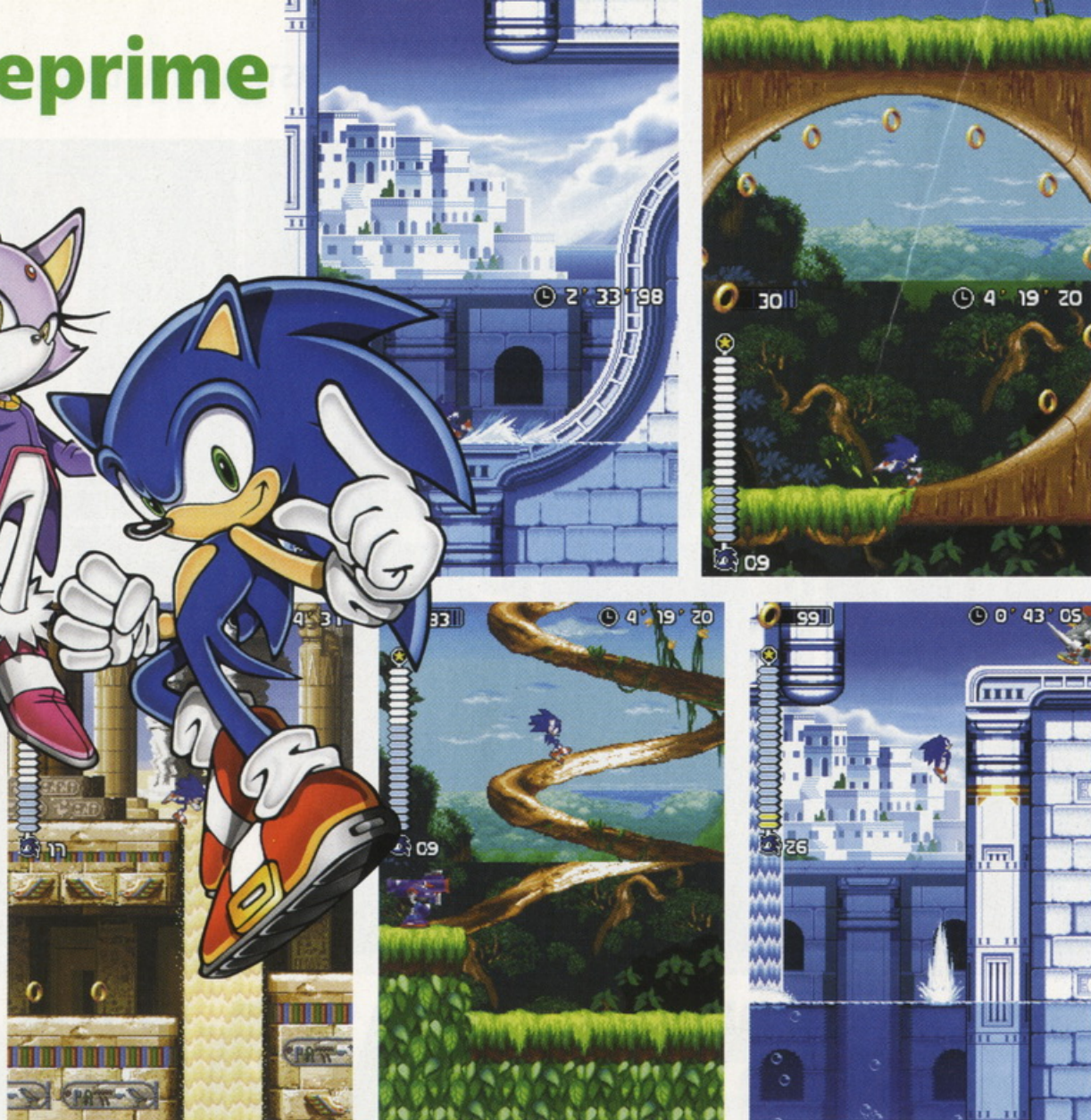
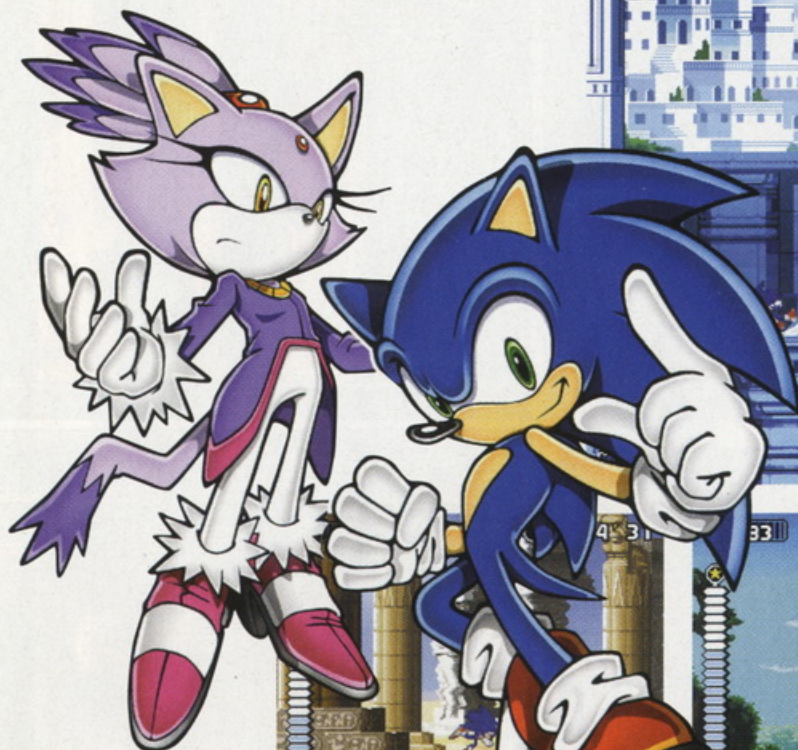
★ ***New Super Mario Bros.* offre una modalità a due giocatori. Non è chiaro se serviranno per forza due Schede di Gioco.**

Dopo un anno esatto di attesa, *New Super Mario Bros.* si è mostrato al pubblico, sotto una nuova e inattesa veste: un gioco di piattaforme competitivo/collaborativo. Le poche immagini distribuite ufficialmente da Nintendo aiutano solo fino a un certo punto a capire cosa sia esattamente *New Super Mario Bros.* Cercheremo di spiegarvelo nel migliore dei modi: i tre livelli disponibili all'E3 (Open Field, Desert, Fortress) ruotavano unicamente attorno alla modalità per più giocatori, con svariate coppie di DS che ospitavano altrettante sfide *Mario Vs. Luigi.* Il nome e il logo di *New Super Mario Bros.*, quindi, non potrebbero essere più azzeccati, dato che richiamano alla mente le sfide uno contro uno dell'originale *Mario Bros.*, ma infilate in livelli decisamente piu' estesi e caratterizzati dal classico scrolling orizzontale. Come *Super Mario Bros.* Se lo schermo superiore viene utilizzato per visualizzare l'azione vera e propria, quello inferiore non è meno utile, dato che permette di cogliere al volo la posizione propria e dell'avversario rispetto alla classica bandiera di fine livello. Lo scopo è, naturalmente, quello di raggiungere per primi il "traguardo". Fermare od ostacolare l'avversario non è possibile, ma consigliato: saltargli in testa è la prima delle opzioni, ma non deve passare sotto silenzio la presenza del classico "fulminino" di *Mario Kart* (che miniaturizza il poveretto che lo riceve), le palle di fuoco tipiche di Fire Mario/Luigi o dei vortici che risucchiano il nemico e lo trasportano fino alla posizione del giocatore che li ha attivati (utile se ci si trova in posizione svantaggiata). Il tutto è realizato con una miscela di elementi bidimensionali e tridimensionali, con personaggi poligonali in grado di ingrandirsi e rimpicciolirsi, ruotare e altre sciccherie simili. Il ritmo di gioco è ottimo, il level design quello inconfondibile di Nintendo... Ora non resta che scoprire come sarà la modalità per singolo giocatore. ★

★ Il livello di definizione degli sprite è soddisfacente.

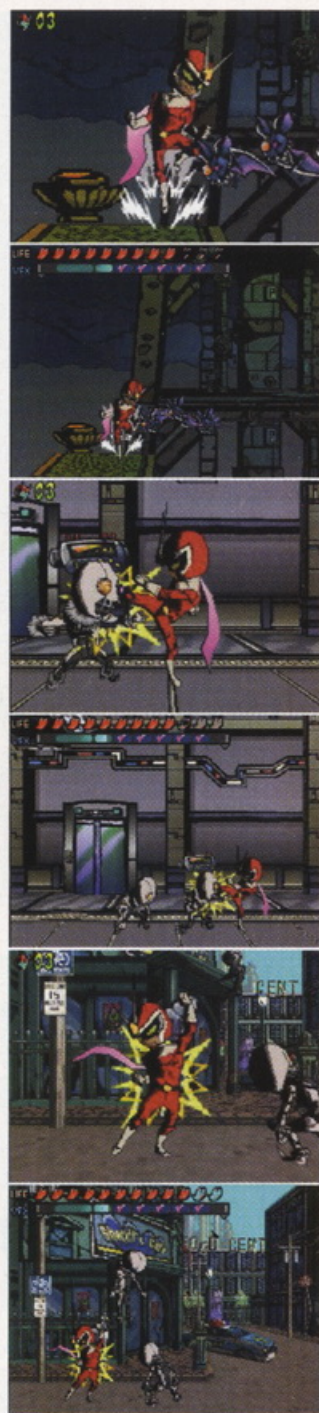
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

"Igarashi è pronto alle pennellate finali"

Non manca poi molto: il prossimo autunno potrete mettere finalmente le mani su *Castlevania: Dawn of Sorrow*, il primo capitolo delle avventure vampiresche di Konami pensato per Nintendo DS. La versione mostrata all'E3 ha riscaldato i nostri nobili cuori di impalettatori, sia per la qualità generale del gioco, ma soprattutto perché *Dawn of Sorrow* è stato offerto in forma largamente giocabile, dopo circa quaranta minuti di esplorazione ed eliminazione sistematica di mostroni ci siamo per forza di cose dovuti allontanare (il tempo è tiranno in quel della fiera di Los Angeles), disperandoci: probabilmente c'era ancora molto da vedere.
Rispetto alle prime informazioni che si conoscevano su questo titolo, le novità proposte da *Dawn of Sorrow* non sono molte. A ben vedere l'unica reale sorpresa si ha all'inizio, quando si decide di dare il via a una nuova partita e, piuttosto che inserire semplicemente il proprio nome, lo si può disegnare con lo Stilo. Nulla di che, ma fa colore. Il gioco vero e proprio, invece, è aperto da una sequenza animata che ci mette a conoscenza della trama che fa da sfondo al gioco: una misteriosa setta sta cercando di far risorgere Dracula e lancia ovviamente la sfida a Soma Cruz. Leader della setta è Celia Fortner, spalleggiata da due potenziali successori dell'oscuro signore, ovvero Dario Bossi e Dmitrii Blinov. A Soma non resta altro da fare che infilarsi nel quartier generale dei cattivoni, quartier generale che, guarda un po', è una replica esatta del castello di Dracula. E il cerchio si chiude.
Nella nostra partita ci siamo goduti un numero spropositato di differenti nemici, tutti caratterizzati come sempre nel migliore dei modi, altrimenti non sarebbe *Castlevania*. Le capacità hardware del DS sono state utilizzate non tanto per inserire effetti 3D o simili, ma per portare su schermo nemici grossi e splendidamente animati. Insomma, non dovrete certo aspettare di incontrare un boss per vedere qualche bestione muoversi su schermo. Sembra funzionare ottimamente anche il sistema di potenziamento delle "anime": come in *Aria of Sorrow* uccidendo i nemici si ottengono le loro anime, ovvero i loro poteri. Questi sono suddivisi in tre categorie, tra cui le Bullet Soul (magie che Soma può lanciare per attaccare) e le Guardian Soul, che producono delle creature alleate o delle barriere di energia. ★

SONIC RUSH

"Ovvero: quando Sega scoprì l'arma segreta, la semplicità"

Avevamo visto, durante la scorsa edizione dell'E3, una demo tecnologica con un Sonic in 3D, arricchita da un sistema di corse basato sullo sfregamento del touch screen. Abbiamo visto, a questo E3, un gioco di Sonic con mitra e fucili assortiti (*Shadow the Hedgehog*). Ancora: abbiamo visto l'ennesima collezione di vecchi classici, in cui figurano perle difficilmente definibili tali come *Sonic Fighter* o *Sonic R*. Mille modi diversi di essere Sonic, quasi tutti sbagliati. Ma le sorprese meno prevedibili sono sempre quelle più gustose, per questo diamo ufficialmente il benvenuto a *Sonic Rush*, il primo gioco del porcospino Sega ad apparire sui due schermi del Nintendo DS. Dove sta la sorpresa? Facile, nell'apparente semplicità, o banalità o immobilismo che dir si voglia, di *Sonic Rush*. Già, perché *Rush* è semplicemente un classico gioco di piattaforme vecchio stile. Si corre da sinistra verso destra, si salta, si raggiunge l'uscita, si combatte contro il boss e via verso il mondo seguente. Tutto già visto, ma impreziosito su DS da un paio di trovate tanto semplici quanto azzeccate: i due schermi vengono utilizzati per "spalmare" l'immagine di gioco in verticale. Così facendo si può mantenere il livello di dettaglio (ovvero le dimensioni generose degli sprite) delle versioni GBA, senza il problema di non vedere una porzione adeguata di "azione". E, considerata la storica costruzione verticale dei livelli di Sonic, tutto funziona alla grande, anche grazie alla velocità smodata a cui si muove il porcospino.
In realtà Sonic è realizzato con un modello 3D, così come svariati elementi dell'ambiente, in modo tale da permettere rotazioni scenografiche ed effettini assortiti (come la telecamera mobile inserita nello scontro con l'unico boss presente nel demo offerto all'E3). A tutto questo si aggiunge una nuova mossa, la "Rush" che da' il titolo al gioco, che permette di accelerare ancor di più ma che utilizza una barra che va ricaricata eliminando nemici o esibendosi in evoluzioni volanti (basta premere il tasto di salto quando si è già in aria). *Sonic Rush* presenterà anche un nuovo personaggio, Blaze the Cat, che godrà di livelli a lei dedicati. Purtroppo questi ultimi non erano disponibili alla fiera. ★

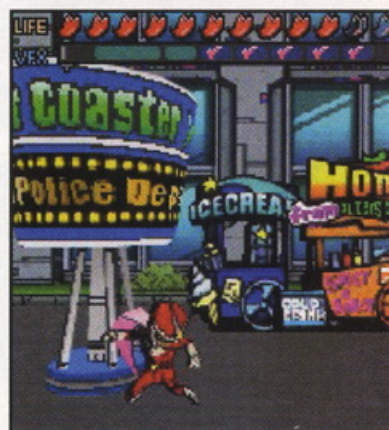
★ **Durante l'E3 di Los Angeles, *Sonic Rush* è stata una delle più gradite sorprese su DS.**

VIEWTIFUL JOE

"L'eroe di rosso vestito taglia con il passato"

Visto e considerato che *Viewtiful Joe VFX Battle* per GameCube non era presente all'E3, tutte le nostre attenzioni di "Joe-maniaci" si sono dovute, giocoforza, spostare sulla misteriosa versione per Nintendo DS. E ci è andata decisamente bene, perché il nuovo capitolo delle avventure "meravigliose" sembra non tradire.

Purtroppo, per noi e per voi, il primo impatto con *Viewtiful Joe DS* non è stato dei migliori: niente a che fare con la deliziosa realizzazione tecnica che richiama facilmente alla mente quella già apprezzata su GameCube, quanto per le nuove meccaniche di gioco, tanto intriganti, quanto difficili da cogliere al volo e forse anche da spiegare su questa pagina. In soldini, *Viewtiful Joe DS*, perlomeno nella versione mostrata all'E3, ha perso i poteri VFX che lo hanno accompagnato nei primi due episodi, per introdurne due del tutto inediti e costruiti attorno alla presenza dei due schermi e del touch screen.

Nessuno ci vieta di pensare che Slow, Fast Forward e Zoom torneranno in forze nella versione finale del gioco, ma per ora ci siamo "accontentati" di mettere le mani (o meglio, il dito) sul potere Split e su quello Switch. Partiamo dal primo: Split permette di tagliare in due orizzontalmente lo schermo inferiore, con la possibilità di spostarne la porzione superiore. Non è facilissimo capire a cosa possa servire, in un paio di casi degli oggetti presenti nella schermata potevano essere modificati grazie alla "sciabolata". In altri casi si può recuperare una parte di fondale (con tutti i suppellettili del caso) utile all'abbisogna. Il potere viene utilizzato semplicemente strisciando velocemente il dito da una parte all'altra del touch screen.

Switch chiama in causa, invece, i due schermi. Durante ogni sessione di gioco lo schermo superiore visualizza un'immagine ravvicinata di quello che sta facendo Joe, in alcuni casi alcuni nemici od ostacoli possono essere eliminati solo colpendoli col dito sullo schermo, quindi è utile "scambiare" (switch) le due immagini. In questo caso si può attivare il potere strisciando il dito dall'alto verso il basso sul touch screen. Speriamo di poter presto dissipare i nostri dubbi e vedere un Joe pienamente "operativo". ★

★ **La fluidità dei movimenti può essere ancora migliorata, la versione mostrata metteva in luce qualche incertezza.**

L'intera struttura dell'avventura per singolo giocatore è mutuata da *Mario Golf Advance Tour*. Non vediamo l'ora!

MARIO TENNIS ADVANCE

"I campioni del tennis nascono in mezzo a una strada?"

Il prossimo Natale potrete finalmente prendervi a pallettate ovunque, anche sull'autobus: *Mario Tennis* sta finalmente per fare il suo debutto su Game Boy Advance, dopo troppi ritardi e misteriose scomparse. Il gioco di Camelot era già stato uno dei grandi protagonisti degli ultimi anni di vita del Game Boy Color e pare potersi riproporre nella stessa veste anche per il "vecchio" portatile Nintendo.

Mario Tennis Advance è tutto quanto vi aspetterete, riprende le idee, lo stile di gioco, le super mosse, i personaggi di *Mario Power Tennis* per GameCube e in più include il marchio di fabbrica delle produzioni portatili Camelot, ovvero una corposa fase GdR che ricorda da vicino (eufemismo, sono pressoché identiche) quella di *Mario Golf Advance Tour*. Anche in questo caso, quindi, il gioco offrirà una buona cura della fisica della pallina e un discreto numero di colpi disponibili, infilando il tutto nel più classico dei calderoni marieschi, andando ad arricchire la ricetta di gioco con le super mosse difensive ed offensive che hanno fatto il loro debutto nei salotti di casa qualche mese fa.

A differenza di quanto visto in *Mario Power Tennis*, su Game Boy Advance non esistono sequenze animate che caratterizzano i super colpi, eliminando quindi in parte i tempi morti presenti su GameCube (ma comunque eliminabili, in quella sede, attraverso l'apposita opzione) e rendendo l'esperienza di gioco più frenetica e immediata. Una nuova barra compare a lato dello schermo e viene utilizzata per segnalare quanto manca prima di poter eseguire una super mossa. Una scelta intelligente, visto che relegare il tutto al luccichio della racchetta sarebbe stato decisamente azzardato considerate le ridotte dimensioni dello schermo del GBA.

La fase avventurosa, come anticipato, ricorda particolarmente da vicino *Mario Golf Advance Tour*, con la stessa realizzazione grafica, la stessa mappa di dimensioni generose che ospita prove primarie e secondarie, mini giochi e segreti assortiti, personaggi con cui scambiare quattro chiacchiere e tornei ufficiali. ★

TUTTE LE RECENSIONI

Se avete comprato un Game Boy Advance o un Nintendo DS è, ovviamente, per divertirvi nel migliore dei modi. Per questo vi forniamo le recensioni degli ultimi e più importanti giochi disponibili, consigliandovi sugli acquisti futuri.

RECENSIONI DS

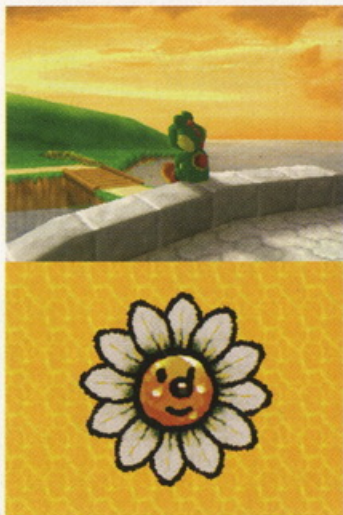
RECENSIONI GBA

★ **La mappa, ospitata nello schermo inferiore, offre un sacco di informazioni utili e da non sottovalutare. State all'erta!**

★ **A ogni quadro corrisponde un mondo: tuffatevici dentro.**

può essere messa in secondo piano la geniale ricostruzione del castello della Principessa Peach. Molto più che un trampolino verso tante avventure e tantissime fughe giocose, il maniero regale è una perfetta, credibile e concreta versione elettronica della più fantastica delle case delle bambole. Gironzolare per i corridoi del palazzo, che sia la prima o la centesima volta, è un'esperienza assolutamente magnetica, sospesa tra lo stupore (se è la vostra prima volta) e la malinconia (se da queste parti ci siete già stati in passato). Saltando dentro ai quadri appesi alle pareti, poi, si scivola in mondi talmente straordinari da lasciare senza parole.

E vogliamo utilizzare il termine "straordinario" per riferirci non solo alle atmosfere dipinte su schermo grazie ai vivaci pennarelli impugnati da Nintendo, ma proprio alla fantasia alla base di buffi micromondi fatti di ingegnosi trabocchetti, di ripide montagne da risalire, di lunghissimi scivoli lungo i quali buttarsi con il cuore in gola. E ancora, mondi dove le dimensioni contano eccome (proprio come in quel capolavoro psichedelico di "Alice nel Paese delle Meraviglie", una delle fonti d'ispirazione più riconoscibili nei giochi di Miyamoto), labirintiche piramidi, azzurrissimi cieli da attraversare a braccia spiegate, con il vento tra i capelli e una buffa espressione

ANCORA UNA E POI SMETTO

★ **M'AMA? Un non-gioco affascinante: la prima e unica simulazione di margherita di sempre. Osservate le reazioni di Yoshi ai "non m'ama" consecutivi...**

★ **TRAMPOLINO E CERCHIO: Disegnate con lo stilo i trampolini con cui far rimbalzare i piccoli Mario attraverso i cerchi colorati. Sempre più idraulici, sempre più cerchi...**

★ **KOOPASCONTRO: Una mossa decisa dello stilo per sparare un Koopa verde contro quelli rossi: ripetete cinque volte alla ricerca di quanti più scontri reciproci possibili.**

★ **ACCOPPIATA VINCENTE: Luigi propone diversi, placidi giochi di carte, tra cui questa variante del celebre "Memory". Come convincere la mamma che il DS non è il Male.**

di divertito terrore stampigliata sul viso. Secondo buona parte del team redazionale il design di alcuni livelli di *Super Mario Sunshine* (costruiti su geometrie verticali assolutamente ispiratissime, come la Baia dei Noki) è addirittura superiore a quello di alcuni dei mondi di *Super Mario 64*, ma, ovviamente, all'epoca dell'N64 non si era mai visto nulla di simile, nulla di così "bello" e di così ampio. Con il senno di poi è piuttosto logico affermare che *Super Mario 64 DS* è sì il miglior gioco di piattaforme dai tempi di *Super Mario 64*, ma solo a patto di socchiudere gli occhi nel luminoso tepore di Super Mario Sunshine.

Toccando il cielo con un dito

"*Super Mario 64* è il miglior videogioco di tutti i tempi", si diceva in apertura. Già, per importanza storica e per spirito d'innovazione incoronarlo nuovamente non è solo giusto, ma addirittura doveroso. Ma "i tempi cambiano", si diceva in apertura, con stick analogici che lasciano spazio a innovativi touch screen e brillanti Stelle che si eclissano ai raggi di fulgidi Soli Custodi.

Eppure Mario è ancora il Re dei giochi di piattaforme e il simbolo di un modo di intendere i videogiochi, mentre quello del castello della Principessa Peach è ancora il più favoloso dei prati dove correre, saltare e giocare. A volte le frasi fatte sono quello che sono: parole, parole, nient'altro che parole. Mentre i grandi videogiochi rimangono quello che erano: capolavori, capolavori, intramontabili capolavori. ★

★ **Occhio alla lava se non volete cuocere il sedere di Mario come un arrosto!**

FATTORE N
Meno accessibile di quella originaria, ma ancora semplicemente magnifico.

GRAFICA
Tecnicamente non eccelso, artisticamente a picchi vertiginosi.

SONORO
Koji Kondo firma alcuni capolavori, da canticchiare negli anni a venire.

TEMPO
È un giardino incantato dove il tempo sembra non passare mai.

GLOBALE
Un monumentale gioco di piattaforme ampliato e reinventato con grazia, passione, e amore.

"Chi non ha mai sognato di toccare Wario?"

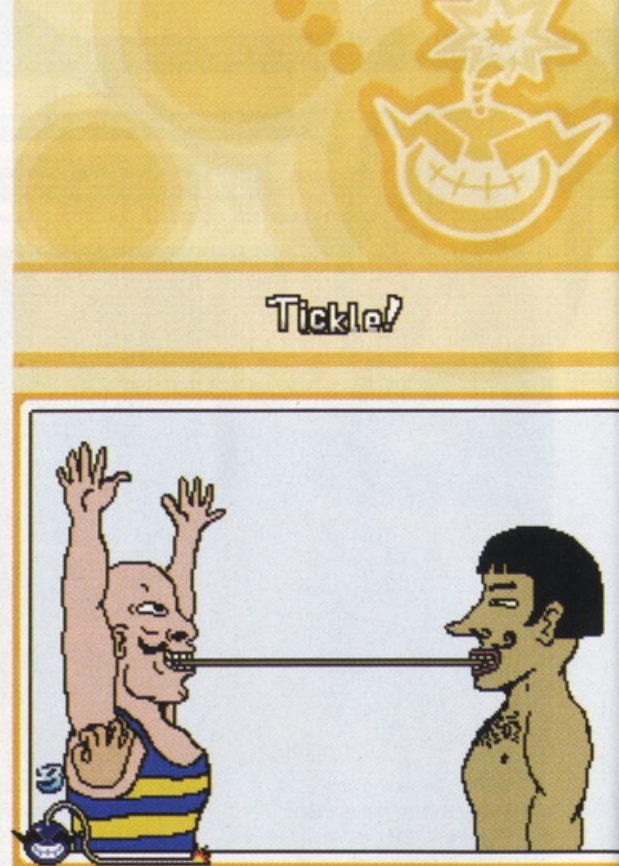
WARIO WARE TOUCHED!

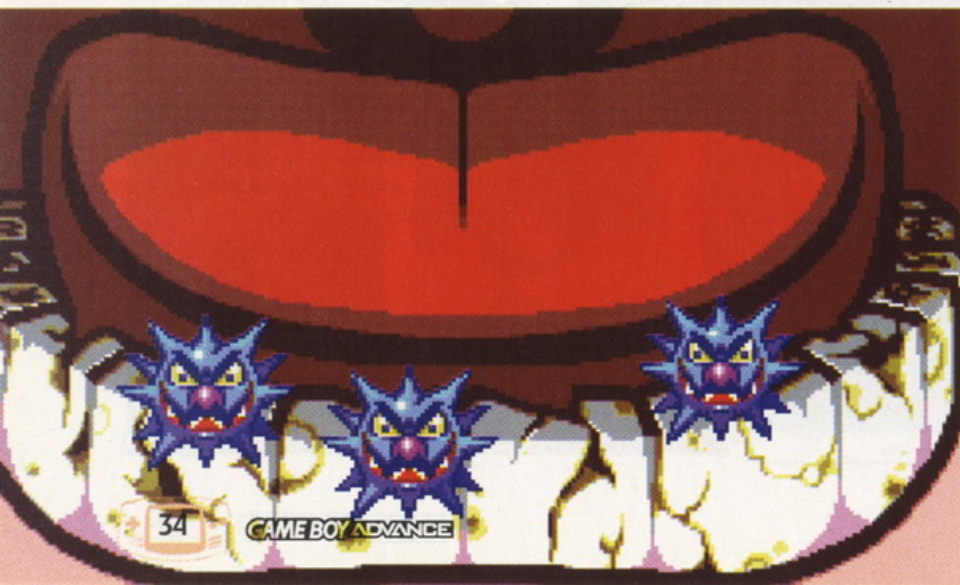
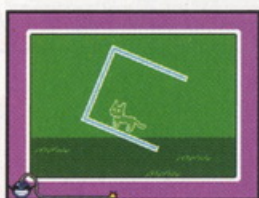
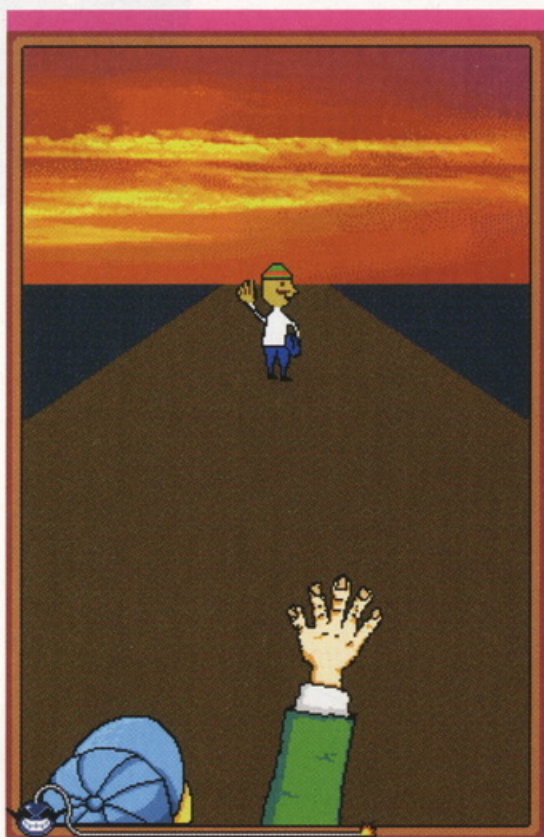
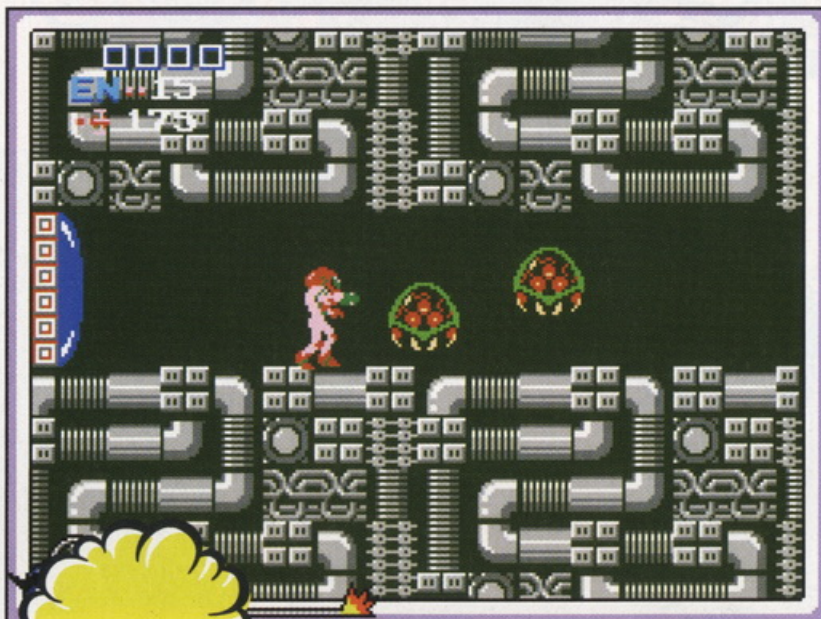
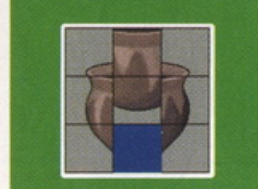
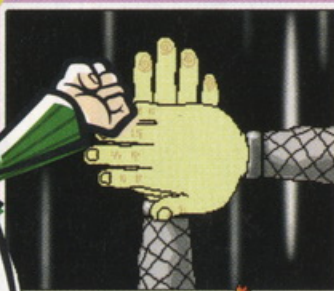
GAMEINFO

- **USCITA**
Disponibile
- **SVILUPPATORE**
Intelligent Systems
- **EDITORE**
Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
Nintendo
- **GIOCATORI**
1
- **GAME SHARING**
No

La software house fondata da Wario continua a sfornare le sue raccolte di magnetici minigiochi trash: due su GBA, una su GameCube e adesso arriva persino ad accompagnare il nuovo Nintendo DS direttamente al lancio, con un episodio completamente nuovo. Il suo obiettivo? Mettere subito in scena le possibilità interattive di un pennino, un touch screen e un microfono...

Cronologia di un cialtrone

Le carte vincenti del primo *Wario Ware* erano quelle di un'immediatezza fuori dal comune applicata a un numero esorbitante di deliranti minigiochi. Un gameplay elementare fatto di poche mosse che però si dimostravano sempre fresche e divertenti, grazie anche alla stramba varietà delle situazioni messe in scena. Con Wario e i suoi primi deliranti minigiochi per Game Boy Advance abbiamo imparato lezioni di vita importanti, come che non sempre è facile centrare con due dita in movimento entrambe le narici. Certo, basterebbe premere A al momento giusto, eppure il panico generato dalla scoperta che o ce le infili entro tre secondi o perdi una delle tue quattro preziose vite, ha fatto sbagliare gli speleologi più stimati. Questo stesso frullatone di minigiochi è poi apparso più o meno invariato su GameCube, con il valore aggiunto di tutta una serie di modalità pensate apposta per le sessioni multiplayer più scafate e scanzonate.

Wario si tocca!

Alla prova dei fatti, una console portatile come Nintendo DS che si presenta al pubblico con un discreto bagaglio

L'esperienza porta consiglio, ma la sfida resta sempre appassionante.

di novità e piccole/grandi rivoluzioni, non poteva sperare in un ambasciatore migliore di *Wario Ware*. L'idea di videogiocare e interagire con sistemi di controllo nuovi può infatti lasciare perplessi molti, quantomeno fino alla prima prova su strada. D'altronde è cosa nota: non c'è nulla che spaventi più dell'ignoto. Questa storia del touch screen funzionerà bene o male? Sarà divertente all'atto pratico giocare con uno stilo? E il microfono come verrà utilizzato? Quanto tempo ci metterò prima di abituarmi?

Sotto questo punto di vista Touched! si dimostra fenomenale, introducendo il giocatore alle peculiarità del nuovo DS in meno di un attimo, tutto merito della "semplicità" strutturale che caratterizza da sempre i minigiochi della serie. D'altronde nell'arco di tre secondi (o meno) non è materialmente possibile chiedere a chi stringe lo stilo in mano di fare qualcosa di più di un piccolo tocco, una rapida linea o un frenetico mulinello. Strutturalmente il gioco presenta la solita combriccola di strampalati personaggi accompagnati da un paio di volti nuovi: si inizia morbidamente con Wario, per poi andare a sbloccare poco alla volta gli altri a furia di record. Ogni

Pochi attimi per capire il da farsi, ancora meno per riuscire a farlo!

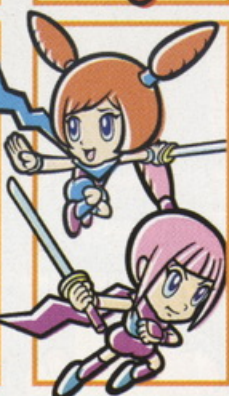
Recensioni DS

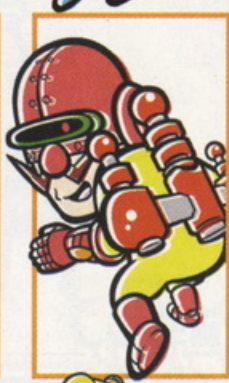
GRATTA, SOFFIA E TRASCINA

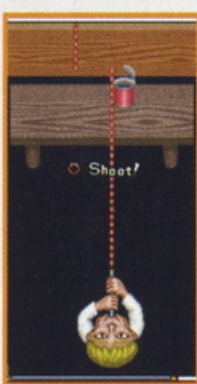
WARIO
Nei mini giochi di Wario basta toccare con lo stilo uno o più oggetti sul touch screen: far scoppiare palloncini, frantumare un blocco di marmo per trasformarlo in una statua e accecare le lumache sono tre esempi.

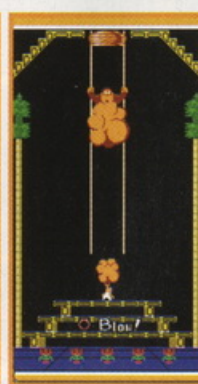
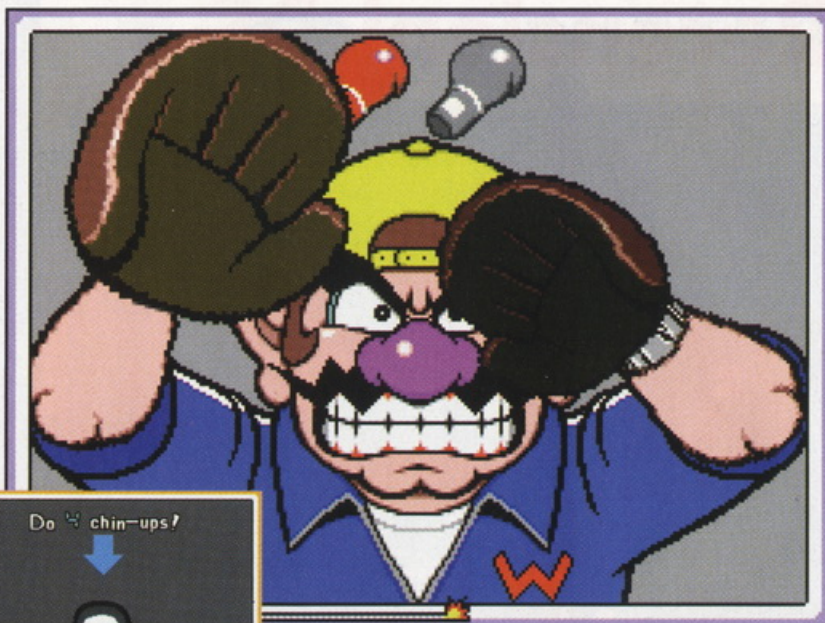
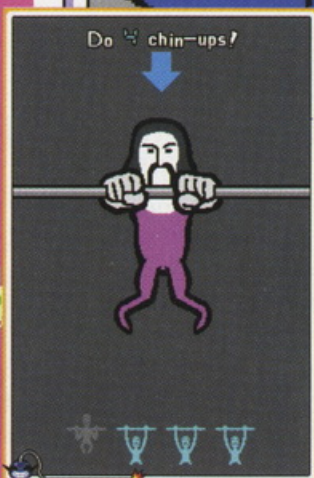
MONA
I suoi minigiochi pretendono che il pennino venga usato per tagliare o dare dei rapidi colpi: siete in grado di affettare una carota in tre secondi o interrompere il moccio che cola dal naso di una bella pulzella?

WARIO MAN
Qui le cose si fanno impegnative: i suoi minigiochi metteranno alla prova tutte le tecniche apprese con gli altri personaggi. Che tipo di sfida vi verrà richiesta?

JIMMY T.
Grattare, è questo che pretende Jimmy da voi: che si tratti di strofinare una lampada per evocarne il genio, scuotere gli alberi per raccoglierne i frutti o cancellare dei disegni da una lavagna.

KAT e ANA
Scrivere è la passione delle due piccole Ninja. A voi il compito di usare il pennino per disegnare ideogrammi, congiungere due amanti con una linea, collegare una lampadina a una pila o dipingere le unghie di una mano.

ASHLEY e RED
La demoniaca Ashley vi chiede di trascinare con il pennino degli oggetti, che si tratti di una graffetta da far passare incolume tra due calamite, un cerino sulla scatola o anche solleticare un naso con uno scovolino.

DR. CRYGOR
Ruotare e mulinellare con il pennino è quel che serve per vincere questi minigiochi a base di buchi neri aspira tutto, pescatori dal mulinello rovente o manopole della radio da sintonizzare sul canale giusto.

MIKE
Mike vi toglierà il fiato! Le sue prove infatti si basano sul soffiare nel microfono del DS con caffè da raffreddare, finestre da appannare, palloncini da gonfiare e bibite in cui fare le bolle! Peccato siano tutti un po' troppo simili tra loro.

9-VOLT e 18-VOLT
I loro giochi sono ancora una volta tutti basati sulle glorie passate di Nintendo. Siete in grado di riconoscere il pixel sbagliato nello sprite di Mario, trascinare via i metroid attaccati a Samus e raccogliere con un tocco la fatina di Zelda?

JAMIE e JAMES
I loro giochi sono quelli di tutti gli altri personaggi, solo che presentandosi a casaccio dovrete stare sempre sul chi vive (ancor più che con gli altri).

personaggio offre dei minigiochi a tema che richiedono un certo tipo di azione: grattare lo schermo, disegnare delle linee, tagliare degli oggetti con lo stilo, trascinarli e persino soffiare nel microfono al momento giusto. Ovviamente il succo del divertimento sta tutto nel riuscire a capire quali sono gli oggetti rappresentati sul touch screen con cui interagire prima che scadano i fatidici tre secondi. In questo viene in aiuto lo schermo superiore che spesso viene utilizzato per visualizzare i suggerimenti e solo in alcune prove viene invece sfruttato anche come campo di gioco.
A furia di giocare e macinare record, si sbloccano anche dei gadget che vanno dall'utile, al futile passando per il delirante (con una spiccata propensione per le ultime due categorie, è ovvio!). Nulla che possa tenere incollati allo schermo per più di cinque minuti, ma ogni nuovo gadget scoperto non può che far scattare un sorriso.
Come ogni altro episodio portatile, anche Touched! si rivela il gioco perfetto per delle partitine mordi e fuggi, magari quando si è a zonzo o semplicemente ci si vuole regalare una corroborante e delirante pausa durante le lunghe ore di studio.
Insomma, il divertimento spensierato e istantaneo che riesce a generare con il suo umorismo, il suo stile volutamente trash e le sue strampalate trovate, è assolutamente inimitabile.

★ Touch screen e microfono hanno offerto nuove idee da sfruttare, ma non sempre così ispirate.

Wario ma non vario?

Cosa impedisce quindi a *Wario Ware Touched!* di conquistare del tutto l'olimpo? La maggior parte dei minigiochi sviluppati da Intelligent Systems per dimostrare le capacità del DS risulta sì divertente, ma una volta presa confidenza con le tipologie di azioni richieste da certi personaggio, i loro minigiochi finiscono per assomigliarsi un po' tutti, almeno concettualmente. Per fare un esempio, i minigiochi di Mike chiedono al giocatore di soffiare al momento giusto... e basta. Va da sé che l'unica sfida reale che offrono è rivolta alla capacità polmonare di chi impugna il DS.

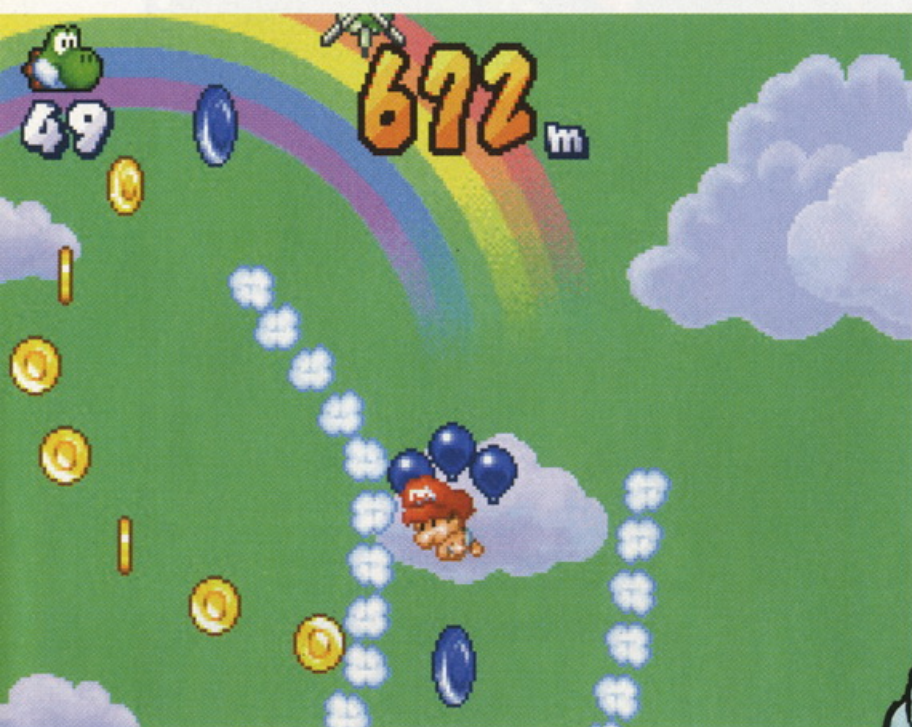
Si tratta di pochi giochi che comunque ne accompagnano una valanga di altri, ma un pizzico di amaro in bocca rimane. Inoltre, dopo aver provato a lungo *Wario Ware Twisted!* per GBA, pare che la creatività degli sviluppatori fosse espressa ancora meglio che non qui. Ma *Touched!* rimane il titolo perfetto per provare le novità offerte dal vostro nuovo DS. ★

FATTORE N
Una nuova valanga di minigiochi folli ed esilaranti pensati per il DS.

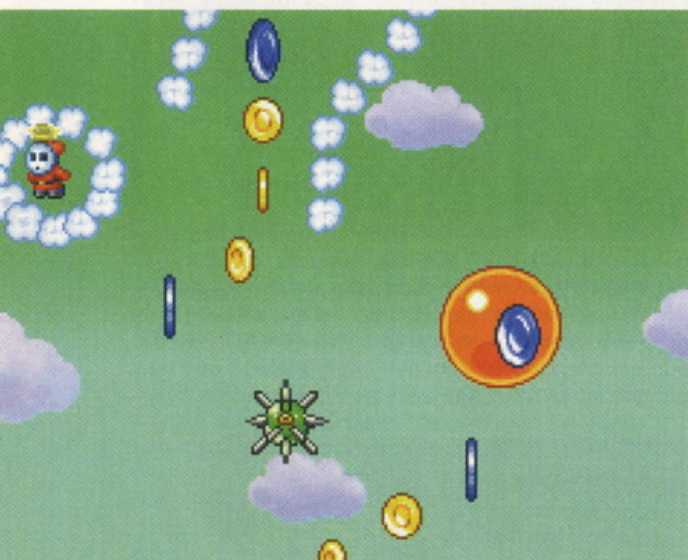
SONORO
Musiche ed effetti sonori davvero folli al punto giusto.

GRAFICA
Il "solito" stile sopra le righe: minimalista per alcuni, trash per altri.

TEMPO
Ottimo se goduto a piccole dosi, ma a sbloccare tutto non ci si mette molto.

GLOBALE
Una nuova raccolta di minigiochi perfetti per mettere alla prova il DS. Anche se Twisted...

YOSHI TOUCH & GO

"Devi farne di strada, bimbo, se vuoi scoprire come è fatto il mondo..."

★ **Aiutare il povero Baby Mario nella sua caduta dall'alto dei cieli non potrebbe essere più facile: basta saper disegnare!**

GAMEINFO

- **USCITA**
6 maggio
- **SVILUPPATORE**
Nintendo
- **EDITORE**
Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
Nintendo
- **GIOCATORI**
1-2
- **GAME SHARING**
Sì

Diciamoci la verità: fino ad ora il pennino del DS lo abbiamo utilizzato in maniera sì gratificante, ma anche tanto rozza. Del resto, questo stile "barbaro" è quello che più si addice ad un losco figuro come Wario e ai suoi minigiochi. Ma il touch screen, come sospettavamo, può anche funzionare da foglio da disegno vero e proprio, con il pennino utilizzato come una elegante penna stilografica...

Avventure senza storia

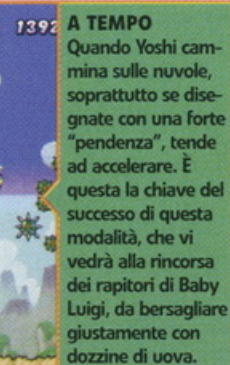
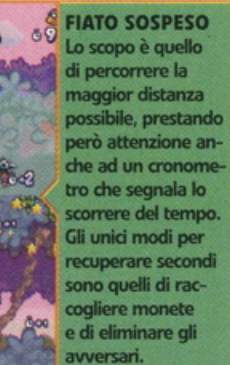
Per aiutare Yoshi nella sua "missione di soccorso", insomma, non ci sarà bisogno di sfregare lo schermo a tutta velocità, ma di una buona dose di fantasia e di riflessi prontissimi. Yoshi del resto è un personaggio più dolce e più sereno di Wario, e questa diversità si traduce pure nel sistema di controllo. Anche questa volta, comunque, ci si può allegramente dimenticare di croci digitali e combinazioni di tasti, visto che il pennino sarà tutto quello che vi servirà per aiutare Baby Mario e Yoshi nella loro bizzarra avventura. E che avventura! Le premesse narrative, per una volta, rimangono tali anche nel corso del gioco, visto che il racconto iniziale serve solo a dettare il tono della buffa odissea.

HAI LA LINGUA LUNGA!

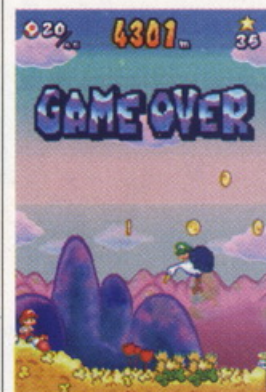
A PUNTI
Questa è la modalità più indicata per prendere le misure al gioco. L'obbiettivo è quello di fare più punti possibile attraversando un brevissimo percorso. Visto che la durata di una partita è estremamente limitata, questa modalità è perfetta per aspettare l'autobus.

MARATONA
Nella Maratona spicca nitidamente un'altra delle tante "innovazioni" di *Yoshi Touch & Go*, ovvero la creazione "random" (leggasi "casuale") degli scenari. Ad ogni partita, di fatto, la disposizione di ostacoli, avversari e elementi scenografici è sempre diversa!

★ Lo Yoshi rosso è uno dei più belli, anche quando è proprio stremato.

A TEMPO
Quando Yoshi cammina sulle nuvole, soprattutto se disegnate con una forte "pendenza", tende ad accelerare. È questa la chiave del successo di questa modalità, che vi vedrà alla rincorsa dei rapitori di Baby Luigi, da bersagliare giustamente con dozzine di uova.

FIATO SOSPESO
Lo scopo è quello di percorrere la maggior distanza possibile, prestando però attenzione anche ad un cronometro che segnala lo scorrere del tempo. Gli unici modi per recuperare secondi sono quelli di raccogliere monete e di eliminare gli avversari.

Questo si traduce in una struttura di gioco che, a differenza di quanto accaduto nel meraviglioso *Yoshi's Island*, non si espande mai in uno Story Mode diviso in livelli, scenari e mondi vari. Al contrario, l'impostazione di *Yoshi Touch & Go* è quella di un gioco arcade di vecchio stampo, forse la più adatta ai ritmi di una console portatile.

Ma che gioco è?

Il gioco vero e proprio è composto di due fasi ben distinte: nella prima lo scopo è quello di aiutare Baby Mario nella sua caduta dall'alto dei cieli, nella seconda invece l'obbiettivo è quello di "disegnare" un percorso sicuro per la trotterellante cavalcata di Yoshi. In entrambi i casi, comunque, il giocatore non avrà mai il controllo diretto dei protagonisti, come nei giochi di piattaforme. In effetti, nonostante possa sembrare il contrario, *Yoshi Touch & Go* non è nemmeno un vero e proprio esponente del genere! Il sistema di controllo ha di fatto trasformato lo stile di gioco, spingendolo dalle parti di quello di un puzzle game. In pratica per guidare Baby Mario e il prode sauro, il giocatore non dovrà far altro che scarabocchiare scie di nuvole sullo schermo, così da creare di volta in volta pericolanti piattaforme, impervie scalinate, lunghissimi scivoli e chi più ne ha, più ne metta. A dire il vero nella seconda parte della missione il sistema di controllo si amplia un po', lasciando al giocatore la possibilità di lanciare le uova di Yoshi "appoggiando" la punta dello stilo sullo schermo. Per disfarsi degli avversari che faranno di tutto per impedire al giocatore la scalata dei tabelloni degli High Score, infatti, un preciso colpo d'uovo è di fatto l'opzione più rapida, anche se spesso sconsigliata dall'esiguo numero di "proiettili" che Yoshi è in grado di portarsi dietro. Per risparmiare qualche uovo, però, si può decidere di eliminare i nemici disegnandoci attorno un piccolo circoletto, così da inglobarli in una bolla magica. Il sistema di controllo, quindi, a dispetto dell'immediatezza (veramente tutti sono in grado di giocare a *Yoshi Touch & Go*, anche perché tutti sono capaci di disegnare!) è di fatto decisamente profondo ed intelligente. Un po' come tutto il gioco, capace di sfuggire alle comuni classificazioni, di sfruttare in maniera ingegnosa le capacità del DS e, soprattutto, di sgranocchiare il tempo libero come se fosse il più goloso degli snack. ★

FATTORE N
Il gioco diverte fin da subito, anche senza una Story Mode!

GRAFICA
Non raggiunge *Yoshi's Island*, ma brilla per stile e gusto delle scelte cromatiche.

SONORO
Varie melodie prese dalla tradizione Nintendo, arricchite e remixate.

TEMPO
Manca la Story Mode, ma la febbre del punteggio più alto non stanca mai.

GLOBALE
Un gioco nuovo, fresco e divertente, capace di appassionare chiunque: un vero gioiellino.

85%

PAC PIX

Namco ci accompagna di nuovo in sala giochi: quanto ci mancavano i vecchi giochi da bar!

I fantasmini sono veramente bellissimi, al contrario di questo Pac-Man. Chi lo ha disegnato così male?

GAMEINFO

USCITA
Disponibile
SVILUPPATORE
Namco
EDITORE
Namco
DISTRIBUTORE
Nintendo
GIOCATORI
1
GAME SHARING
No

Inutile negarlo, i coin-op avevano un fascino completamente diverso da quello degli attuali videogiochi. Le esperienze "vissute" a furia di inserire monetine su monetine nei cabinati erano sicuramente più brevi e più limitate, ma anche più immediate e più gratificanti, di quelle provate innanzi alle complesse e "strutturate" avventure di oggi.
Qualche mese fa Nintendo ci ha ricordato perché mai avessimo iniziato a videogiocare con il chiassoso *Jungle Beat*, e subito dopo è arrivata una console che sembra fatta apposta per stuzzicare lo stesso tipo di emozioni. Insomma, pare strano, ma il DS si è affermato fin da subito come una perfetta controparte portatile dei giganteschi e preistorici coin-op. In un attimo, grazie a *Yoshi Touch & Go*, ci siamo ritrovati di nuovo innamorati dei tabelloni degli high score e di quelli che, da queste parti, adoriamo definire "giochini".

Matite, fantasmi e Waka Waka

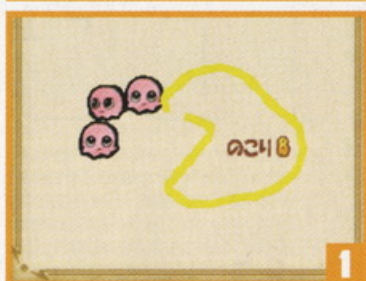
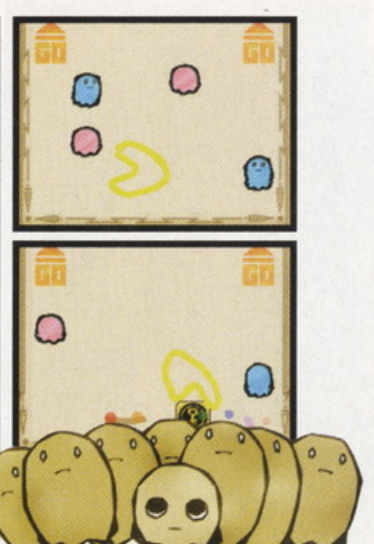
Ecco, *Pac-Pix* è proprio un "giochino", come lo è *Yoshi Touch & Go*. Un giochino piccolo, elementare ed estremamente divertente. Da dove nasca tutto questo divertimento è fin troppo facile capirlo: a tutti piace disegnare, e *Pac-Pix* è completamente costruito su questa semplice attività. Ci si

NE FERISCE PIÙ LA PENNA...

L'unica arma a disposizione del giocatore, si sarà capito, è il pennino del DS. Per superare i vari livelli, come abbiamo visto, bisogna disegnare un Pac-Man e mangiarsi tutti i fantasmi, anche quelli nascosti nello schermo superiore! (Foto 1). Alcuni di questi, però, svolazzano placidi e tranquilli in alto in alto, dove Pac-Man non può raggiungerli. Per abbatterli è necessario quindi disegnare una freccia, che subito dopo aver alzato lo stilo dallo schermo saetterà a tutta velocità verso il bersaglio (foto 2). L'ultima delle risorse del giocatore è quella di disegnare delle bombe, capaci di stordire i fantasmi e di abbattere muri e pareti. Ma per farle esplodere bisogna anche disegnare una miccia, e portarla poi verso una fiamma libera (foto 3)...

1

2

3

può quindi tranquillamente dimenticare di tasti, croce direzionali e telecamere virtuali, per concentrare invece tutta l'attenzione sullo stilo del DS. Lo scopo del gioco è talmente semplice da dare un po' di vertigini, in questa epoca fatta di trame ingarbugliate come gomitoli e derive cinematografiche varie. In poche parole, bisogna riuscire a superare tutti e 12 i livelli di gioco (a loro volta suddivisi in 5 o 6 brevi schermi ciascuno) pappandosi tutti i fantasmi che li affollano. Il massimo sarebbe riuscire a farlo nel minor tempo possibile, e magari utilizzando un solo Pac-Man. Ecco, la vera sorpresa di *Pac-Pix* ruota attorno al suo protagonista. Anche se pare assurdo, all'inizio di ogni schermo le uniche creature che deambulano per il foglio da disegno sono i dispettosi fantasmi, del nostro eroe giallo non vi è nessuna traccia. Basta un attimo però per realizzare che quello che stringiamo tra le mani è un vero e proprio pennarello magico, e così non può che venire spontaneo disegnarselo, il proprio "waka waka"! Con un semplice tratto, insomma, è possibile scarabocchiare Pac-Man per poi mandarlo a caccia di fantasmi, controllandone il moto per mezzo di fragilissime pareti, anche queste da disegnare in tutta fretta sullo schermo. Una meccanica di gioco così semplice è tanto più interessante quante più sono le variazioni sul tema. Anche sotto questo profilo Pac-Pix è semplicemente esaltante. Dopo qualche capitolo, infatti, al giocatore vengono concesse un altro paio di possibilità grafiche, ovvero quella di disegnare delle piccole frecce da far saettare per lo schermo e quella di costruire (pardon, disegnare) delle bombe, utili per far saltare per aria alcune barriere dietro alle quali si nascondono i fantasmi più furbi. Ogni livello di gioco presenta inoltre lenzuoli semoventi sempre più subdoli e dispettosi e, soprattutto, trappole e marchingegni decisamente "crudeli". In poche parole, tra specchi riflettenti, ectoplasmi nascosti nello schermo superiore e mattoni indistruttibili ben presto ci si ritrova a combattere contro il tempo, contro i fantasmi e contro la propria tendenza a pasticciare troppo il foglio da disegno. I capitoli di gioco ben presto si trasformano quindi in enigmi sempre più complessi, ma anche sempre più "arcade". Una parola che chiude un cerchio perfetto, verrebbe da dire. ★

FATTORE N
Lo stile di gioco è immediato e fresco come non mai.

GRAFICA
Semplicissima, ma lo stile da "scuola materna" è proprio da applausi.

SONORO
Le musichette di sottofondo sono figlie di un glorioso quanto remoto passato.

TEMPO
Qualche ora per vedere tutto. Tanta applicazione per i punteggi più alti.

GLOBALE
Disegnare è proprio bello, le idee sono tante, curiose, geniali, simpatiche. Poteva durare un po' di più.

83%

BOMBERMAN DS

"Manca la miccia, ma il DS è proprio una bomba: ne è prova la nuova versione del celebre titolo Hudson"

★ Come ogni *Bomberman* che si rispetti, la corsa al bonus è la chiave per vincere... ma occhio ad andare troppo di fretta!

GAMEINFO

■ **USCITA**
Disponibile
■ **SVILUPPATORE**
Hudson
■ **EDITORE**
Hudson
■ **DISTRIBUTORE**
Ubisoft
■ **GIOCATORI**
1-8
■ **GAME SHARING**
Sì

Inutile girarci attorno: fin dalla notte dei tempi, nella modalità di gioco in singolo la serie di *Bomberman* ha sempre faticato a convincere. A dire il vero Hudson le ha provate un po' tutte per cercare una formula vincente, ma solo in pochi casi gli esperimenti si sono rivelati azzeccati. L'ultima volta che il bombarolo folle si è fatto vedere su queste pagine risale addirittura al 2002, quando venne pubblicata un'edizione per GameCube. Nemmeno a dirlo, *Bomberman Generation* funzionava alla grande in multiplayer, e maluccio in singolo. Esattamente come questa versione per DS.
Il gioco offre due opzioni principali, ovvero due modalità a tutti gli effetti estremamente diverse. La prima è quella più "innovativa", e si appoggia ad una sorta di Story Mode (anche se appena appena abbozzato). In pratica al giocatore spetta il compito di ripulire una serie di schermate dalle armate di mostriciattoli che le hanno invase, il tutto ovviamente a suon di fragorose esplosioni. E sia: lo schema di gioco è tutto tranne che "nuovo". Quello che è "nuovo" è il sistema di potenziamento del proprio personaggio. In pratica, dopo aver fatto brillare una parete o un blocco di cemento, può capitare di far saltare fuori un particolare bonus, a conti fatti una vera e propria arma impropria tra le mani del giocatore. Questi bonus vanno da potenziamenti per le proprie bombe a pattini a rotelle, passando per una pletora di stranezze assortite. Tutto questo arsenale, secondo la tradizione bombarola, finiva per aumentare le

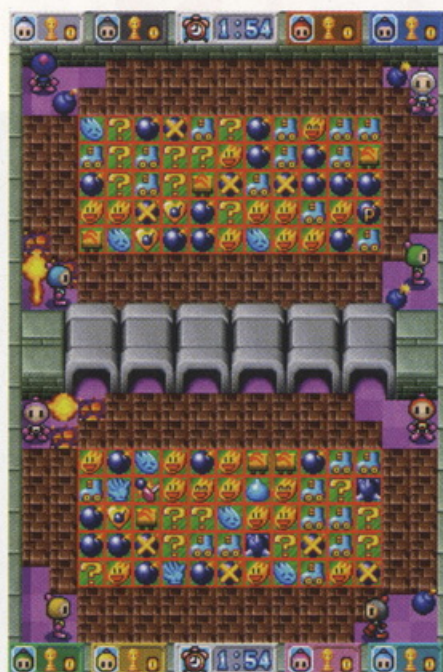
★ Il touch screen e il microfono sono usati in maniera superficiale, ma ogni tanto "gridare aiuto" potrebbe veramente salvarvi la vita!

BOMBE INTELLIGENTI

Come abbiamo accennato, la modalità di gioco in singolo richiede non solo prontezza di riflessi e coraggio da leoni, ma anche una mente affilata come un rasoio. La gestione dei bonus, insomma, finisce per essere importante quanto la disposizione delle bombe.

IO AMO I BONUS
Dopo aver fatto saltare per aria alcuni blocchi di cemento, è facile ritrovarsi circondati da preziosi bonus. In questo momento conviene raccoglierli tutti, e poi decidere quali usare immediatamente e quali riporre nel touch screen.

SONO MORTO, MA VIVO
Dopo aver perso una vita la cosa migliore da fare è riorganizzarsi. In una schermata simile a questa, che appare appena prima di ritornare sul campo da battaglia, è possibile decidere quali bonus (tra quelli conservati nell'inventario) utilizzare.

DUE BOMBE ANCHE PER ME
In questo modo non si rischia di trovarsi alle prese con un livello difficile senza potenziamenti, scudi o pattini a rotelle (che servono a scappare più velocemente). I bonus sono tantissimi: sul touch screen si trovano anche i tasti per cambiare "pagina"!

possibilità offensive del giocatore in maniera immediata, non appena cioè questi bonus venivano raccolti. In questa edizione per DS, invece, ogni icona raggiunta finisce direttamente nello schermo inferiore della console, in attesa di essere "attivata" per mezzo di una ditata precisa precisa. Questa semplice idea regala una insospettabile profondità strategica al gioco in singolo, visto che oltre al potenziamento immediato è possibile conservare determinati bonus per risollevare la situazione in caso di "morte accidentale". Insomma, anche dopo aver perso una vita non si è costretti a ributtarsi sul campo di battaglia senza armi e power-up, tutt'altro. Bastano infatti un po' di ditate sul touch screen e si è di nuovo pronti per altre catastrofiche esplosioni. Peccato che la struttura dei livelli da far saltare per aria sia tutto tranne che brillante. La maggior parte degli schermi tende ad assomigliarsi, e proprio questa mancanza di inventiva finisce per caratterizzare anche gli avversari che si dovrebbero far saltare per aria. Certo, sono carini graficamente, ma non vantano un carisma veramente "personale". E il divertimento di *Bomberman*, invece, nasce proprio da una bomba piazzata alle spalle, magari tesa a risolvere una questione, questa sì, veramente "personale".
La seconda delle modalità di gioco è riservata ai classici scontri che hanno fatto la fortuna della serie. Si può decidere di giocarci pure da soli, ma in verità funziona al meglio solo quando si organizza una serata tra amici. Visto che con una Scheda di Gioco è possibile coinvolgere ben otto aspiranti bombaroli, è facile immaginare intere comitive di detonatori folli pronte a buttarsi addosso bombe, mine e insulti pesanti. Ed è facile immaginare che le liti possano prendere il via ancora prima dell'inizio della sfida, considerando le ampie possibilità di personalizzazione delle battaglie. Ma per decidere se sfidarsi in una arena o nell'altra, o se tutti contro tutti o divisi in squadre, non c'è niente di meglio di una sfida a *Bomberman*. Decide chi vince, e chi vince lo decide l'esplosivo. ★

FATTORE N
Tanto difficile e monotono in singolo, quanto emozionante in multiplayer!

SONORO
Melodie irritanti coprono il (pessimo) rumore delle esplosioni.

GRAFICA
Semplicistica, poco ispirata e piuttosto piatta, ma almeno sempre chiara.

TEMPO
In multiplayer il gioco regna supremo, anche perché Bomberman è un classico!

GLOBALE
Una delle migliori edizioni di Bomberman, anche se poco curata tecnicamente. Con tanti amici è da urlo.

77%

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

"Tutta la nitroglicerina che volete, direttamente nelle vostre tasche: arrivano le corse tamarre su DS"

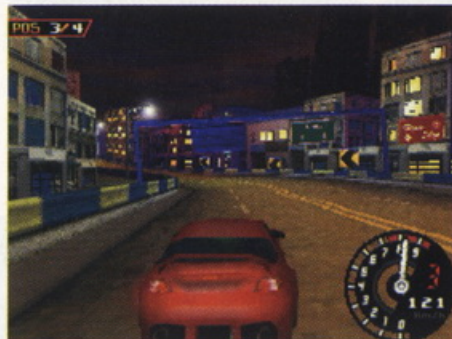
Una terza posizione disonorevole, si può fare molto di più: il touch screen è utilizzato in maniera piuttosto banale, ma è pur sempre utile.

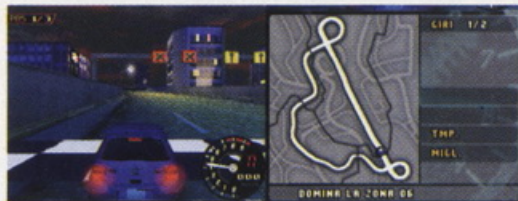
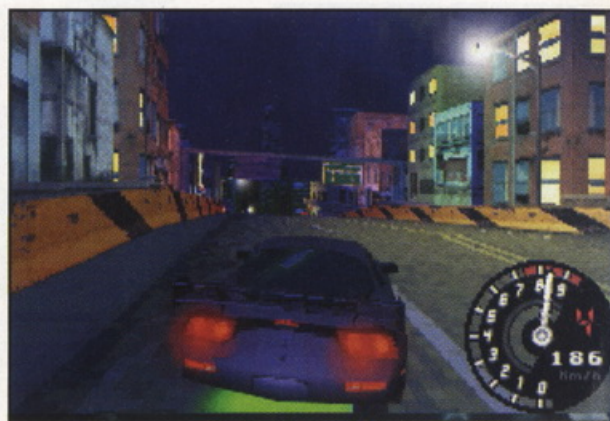
GAMEINFO

- **USCITA**
27 maggio
- **SVILUPPATORE**
Pockeeters
- **EDITORE**
Electronic arts
- **DISTRIBUTORE**
Electronic arts
- **GIOCATORI**
1-4
- **GAME SHARING**
No

Parte forte *Need for Speed* nella sua prima uscita su Nintendo DS. Parte forte perché mostra subito i muscoli grazie a un motore grafico di tutto rispetto, in grado di garantire perfetta fluidità e sensazione di velocità grazie all'aggiornamento video che non si smuove mai dai 60 quadri al secondo. Non è affatto poco, dato che, unitamente a un modello di guida divertente, sono proprio i due aspetti sopra citati quelli che possono salvare o "affossare" un gioco di guida. La prima considerazione da fare, quindi, è che *Need for Speed Underground 2* per DS ha il suo bel perché. Non è poco neanche in questo caso, visto che i piloti "portatili" arrivavano da un passato recente fatto di conversioni impossibili su GBA. Ma il cordone ombelicale non è del tutto tranciato, visto che è lo stesso team (Pocketeers) che curò *NFSU2* GBA ad aver realizzato questa nuova versione: l'eredità si fa sentire in due momenti distinti. Il primo è quello di cui abbiamo già accennato, l'ottimo motore grafico, presumibilmente diretta evoluzione di quello GBA. Ciò che corre attorno alla pista, comunque, rende giustizia alle capacità tecniche della nuova console Nintendo, solo qualche texture di bassa qualità e scelte cromatiche non sempre convincenti mostrano i limiti del gruppo inglese. Il rovescio

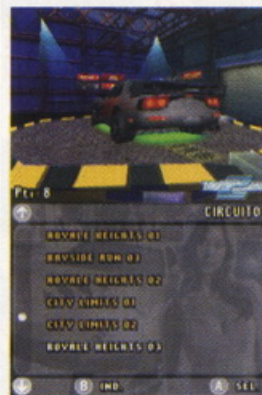
MODI PER FARSI MALE

Le opzioni di gioco di *Need for Speed Underground 2.*

CIRCUITO
Suddivisi in tre differenti livelli di difficoltà, i "circuiti" sono le vere gare di NfSU2: si corre contro gli avversari, oppure si partecipa alla modalità "eliminazione", in cui a ogni giro l'ultimo della classifica viene eliminato. O, ancora, si gareggia contro il tempo.

DOMINA LA ZONA
In questo caso si corre contro un solo avversario, in un tracciato suddiviso in zone, lungo due o tre giri. Lo scopo: fissare il miglior tempo sulla maggior parte delle zone. Ottimo diversivo rispetto ai "Circuiti".

SPARO
Si tratta semplicemente della modalità "Drift Challenge" vista già nell'edizione da salotto. Tutto è basato sulla capacità di cambiare marcia al momento giusto in una gara su di un rettilineo.

eventi BONUS
In NfSU2 esistono alcuni minigiochi basati sull'utilizzo del touch screen, in questa opzione viene richiesto di raggiungere determinati record basati sul punteggio. Si tratta di prove molto elementari, anche troppo.

della medaglia, ovvero il secondo punto di contatto con l'edizione GBA, è rappresentato dalla struttura di gioco che, pur mantenendosi idealmente vicina a quella della controparte su GC, tradisce limiti in più campi. Ancora una volta i bolidi di Electronic Arts vanno spinti al massimo in differenti tipologie di gare, per guadagnare i punti necessari poi per elaborare il "bestio" a quattro ruote. Quindi via di nuovo, a mangiare l'asfalto. Si è persa la città aperta dell'edizione casalinga, ma non si sente più di tanto la mancanza a dirla tutta. Ora sono tornati dei normalissimi menu, che ci permettono di scegliere che tipologia di evento affrontare (vedi riquadro in questa pagina).
Le caratteristiche peculiari del DS vengono sfruttate in maniera piuttosto limitata: lo schermo inferiore visualizza con chiarezza la mappa di gioco e la posizione dei corridori (spesso si rivela più utile di quanto possiate immaginare), mentre le funzioni legate al "tocco" sono facilmente trascurabili. Si ha la possibilità di innestare le nitro sfiorando il touch screen con il dito, ma risulta decisamente più comodo affidarsi al tasto X o al dorsale L. Volendo, però, ci si può improvvisare pittori disegnando sullo schermo inferiore delle texture di 32x32 pixel che è poi possibile appiccicare alla vettura (vedi riquadro qua a lato per saperne di più). Fortunatamente *NfSU2* torna a convincere appieno una volta scesi in pista, con un modello comportamentale delle vetture fondamentalmente "divertente" e poco serioso, ma comunque preciso e particolarmente morbido. Anche il design dei tracciati si attesta su buoni livelli, con scorciatoie e strade secondarie. Peccato solo che sia stato eliminato il sistema di valutazione della "tamarraggine" dell'auto, uno dei pungoli fondamentali per i giocatori di *NfSU*. Se si aggiunge a questo un numero "solo" buono di modifiche effettuabili alla propria vettura, ci si rende conto che qualcosa del fascino originale del gioco è andato perso. Ma è ancora una volta la "pista" a ridare ciò che le opzioni hanno tolto al gioco: il livello di difficoltà è ben calibrato e ci vorrà tempo per riuscire ad avere la meglio sugli avversari (lungo 66 eventi), mossi da un'intelligenza artificiale più che buona. Se solo il traffico cittadino non rischiasse di tramutare in frustrazione qualche gara di troppo... ★

★ Il NoS è come al solito la carta vincente di molte gare.

FATTORE N
Ottimo il modello fisico, la velocità e l'IA avversaria, peccato per certe limitazioni.

SONORO
Un paio di motivi divertenti, altri da dimenticare. Effetti sonori nella media.

GRAFICA
Un motore grafico che garantisce, per la prima volta nella storia di *NfS*, 60 fps.

TEMPO
Gli eventi da completare sono tanti e la curva di difficoltà ben gestita.

GLOBALE
Un buon esordio per la saga: solo un utilizzo pigro del DS e qualche opzione troppo limata precludono un voto più alto.

75%

POKéMON DASH

"Li avete catturati, fatti combattere, accuditi, cresciuti, purificati... ora è venuto il momento di strofinarli"

GAMEINFO

- **USCITA** 11 marzo
- **SVILUPPATORE** Ambrella
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1-6
- **GAME SHARING** No

Pikachu raccoglie i palloncini per poter volare, mentre altri concorrenti lo stanno ormai distanziando. è il momento di darsi da fare!

Spesso additati quali protagonisti di una serie di videogiochi che non si fa scrupolo di riproporre in ogni episodio il suo collaudatissimo e apparentemente immutabile gameplay, i Pokémon sono uno dei passepartout prediletti da Nintendo per esplorare i meandri più reconditi della Giocabilità. Dopo averli ritrovati nell'originale *Pokémon Pinball* per GBA e nell'altrettanto curioso *Pokémon Channel* per GameCube, i mostri portatili si rifanno vivi in uno dei titoli più particolari tra quelli che accompagnano il Nintendo DS al suo esordio europeo.

Già sapevamo che Pikachu e i suoi amici adorassero competere tra di loro per affermare la propria supremazia, ma che fossero d ei grandi sportivi è una novità assoluta: Pokémon Dash è qui per dimostrare quanto vigorosa sia la tempra fisica di alcuni dei mostriciattoli più amati.

Una linea di partenza, un traguardo, svariate "tappe" (fino ad un massimo di 9) da raggiungere nell'ordine indicato sulla mappa: sono questi gli elementi base attorno a cui è strutturato *Pokémon Dash*. Il compito del giocatore è quello di impersonare un inedito Pikachu che si ritroverà a fronteggiare avversari del calibro di Torchic, Meowth e Munchlax in frenetiche gare di... corsa!

Orizzonti di gloria

L'area che separa la partenza dall'arrivo non si presenta come un terreno omogeneo. Mentre all'inizio del gioco ci ritroveremo alle prese con un evidente percorso pavimentato che si snoda coerentemente da un checkpoint all'altro, più avanti dovremo scorazzare attraverso foreste, stagni, bracci di mare, deserti, paludi, distese ghiacciate e chi più ne ha più ne metta. Come è naturale che sia, la corsa risente delle differenti condizioni del terreno su cui si sta sgambettando: mentre la progressione sarà semplice e senza intoppi lungo i sentieri, risulterà impacciata quando avrà a che fare con terreni scivolosi, infestati da alberi e sterpaglia, sabbiosi e altro ancora. Esplorazione e memorizzazione sono quindi le parole chiave per individuare i percorsi meno penalizzanti, alla luce del fatto che i checkpoint sono rag-

Decidete dove far atterrare Pikachu e quindi fate esplodere i palloncini.

giungibili seguendo il percorso preferito. A rendere più interessanti le cose c'è la presenza di numerosi potenziamenti che consentono al protagonista di muoversi con agilità anche attraverso i terreni più problematici. La varietà delle ambientazioni di *Pokémon Dash* è infine accresciuta dalla possibilità di spostarsi volando o a cavallo di un servizievole Lapras-traghetto. Se per caso la parola "volare" ha richiamato alla vostra mente la MN 02 (Volo), sappiate che non vedrete nulla di tutto ciò: per far decollare il nostro Pikachu dovremo infatti raggiungere particolari punti di decollo per fargli afferrare dei palloncini colorati che gli permetteranno di spiccare il volo e di raggiungere aree altrimenti inaccessibili. La particolarità di Pokémon Dash risiede nell'inedito sistema di controllo: per giocare non ci servirà null'altro che lo stilo. L'azione di gioco è visualizzata sullo schermo inferiore del portatile, e per far correre Pikachu basterà letteralmente "sfregarlo" velocemente nella direzione desiderata, tenendo sotto controllo la mappa visualizzata sull'altro schermo. Spronare Pikachu verso i checkpoint e il traguardo è un'operazione estremamente intuitiva. Se il sistema di controllo non desta perplessità, non altrettanto si può dire degli altri elementi: i tracciati di gara soffrono di una certa ripetitività e non bastano i tre livelli di difficoltà a mantenere vivo l'interesse per lungo tempo. ★

FATTORE N
Semplicissimo da giocare, Pokémon Dash è un gioco accessibile a tutti.

GRAFICA
Semplice e coloratissima, è un trionfo del classico stile Pokémon.

SONORO
Forse l'aspetto meno curato del gioco, che si aggiudica la sufficienza scolastica.

TEMPO
Collezionare tutti i tracciati è la sfida maggiore... ma forse non basta.

GLOBALE
La struttura di gioco risulta un po' ripetitiva, ma l'originalità del sistema di controllo fa da sprone al divertimento.

73%

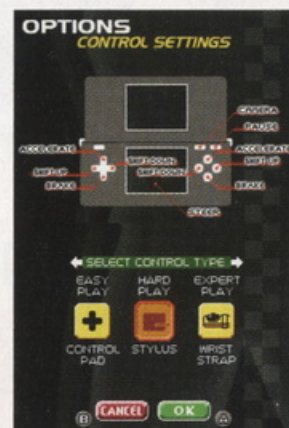
RIDGE RACER DS

"Una compilation che arriva direttamente dal passato, ma che sa ancora come si affronta una curva"

★ Una versione portatile di Ridge Racer 64 per N64? Non malaccio, ma Namco poteva di certo sforzarsi un po' di più.

GAMEINFO

- **USCITA**
3 giugno
- **SVILUPPATORE**
Namco/NST
- **EDITORE**
Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
Nintendo
- **GIOCATORI**
1-4
- **GAME SHARING**
Sì

Com'è *Ridge Racer DS*? Facile, è un bel gioco comodo. Sfortunatamente per noi (e voi), quel "comodo" va inteso con accezione negativa, perché sta semplicemente a indicare che il qui presente "imputato" non nasce appositamente quale progetto per Nintendo DS, ma sbarca sulla nuova console portatile Nintendo quale eredità dei gloriosi anni del Nintendo 64. Si tratta, difatti, della semplice conversione di *Ridge Racer 64* (ai tempi sviluppato da NST).
Ridge Racer DS, quindi, entra ufficialmente a far parte della piccola famiglia dei pronipoti, i titoli già visti su Nintendo 64 e rigiocati oggi a qualche anno di differenza. Ma, fortunatamente, la qualità complessiva del gioco Namco e della conversione stessa, gli permette di avvicinarsi più a *Mario 64 DS* che non a *Rayman DS*. Quello che fa di buono *Ridge Racer DS* è semplicemente attenersi al copione, ovvero offrire ai giocatori un sano e vecchio *Ridge Racer*, senza

★ **Namco e Nintendo, ma anche NST e un ultimo team di conversione, tutto per *RRDS*.**

troppi fronzoli, diretta evoluzione dei primi due capitoli che videro la luce tra il '93 e il '95. Detta così potrebbe suonare male, ma è sufficiente dare un'occhiata alle ultime uscite della serie per rendersi conto che forse non ci si dovrebbe lamentare troppo. Ci stiamo riferendo a *R: Racing Evolution* (GC, voto su NRU: 6) e in minima parte anche a *Ridge Racer* per PSP, che qualcuno ha trovato fin troppo semplificato in quello che è il "punto cardine" della saga Namco: il modello di guida. In *Ridge Racer DS* ci si ritrova tra le mani un gioco che innegabilmente appare vecchio, ma che potrebbe fare la felicità degli amanti delle folli sbandate e delle inconcepibili derapate che da sempre contraddistinguono la produzione Namco. Il sistema di gioco è quindi ridotto all'osso, dato che al giocatore viene semplicemente chiesto di affrontare dei mini campionati costituiti da tre gare, selezionando una vettura tra quelle disponibili. Le regole sono semplici: si deve per forza arrivare primi in ogni gara. Come è ovvio che sia, ogni campionato portato a termine con successo dà accesso a una nuova serie di prove e, saltuariamente, a nuove vetture da utilizzare. Il numero di percorsi non è particolarmente esteso: parliamo di nove piste (le prime sei tratte di peso da *Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution*, le ultime tre create appositamente per l'edizione N64 del gioco), affrontabili successivamente anche al contrario. Le notizie davvero buone arrivano quando si scende in pista. Purtroppo la fluidità con cui viene aggiornato lo schermo (30 fps) non lascia presagire nulla di eccitante, ma l'ottimo design di ogni tracciato, la sensazione di velocità che non viene mai meno e il rigoroso modello fisico applicato ai movimenti della vettura riescono a divertire e chi si era appassionato alla serie di *Ridge Racer* anni fa, si ritrova subito a casa.

Come una decina di primavere or sono, infatti, affrontare una curva, una chicane o un saliscendi della strada, vuol dire studiare alla perfezione il passaggio e quindi "risolverlo" con un utilizzo di acceleratore/freno/sbandata che non perdona neanche il minimo errore. La buona diversificazione delle vetture lascia spazio a un minimo di sperimentazione, cosa che invece non ha di certo fatto Namco quando ha avuto tra le mani il DS. Certo, è possibile guidare utilizzando lo schermo inferiore in veste di volante e la precisione ci sarebbe anche, solo che... sinceramente, chi ha mai giocato a *Ridge Racer* con un volante?

Le cose vanno meglio sotto il profilo delle opzioni per più giocatori: fino a quattro piloti possono sfidarsi con una sola Scheda. Detto tutto questo, *Ridge Racer DS* è comunque troppo furbo e troppo "povero" di opzioni per meritarsi un voto migliore. ★

FATTORE N
Chi ha sempre amato lo stile di RR si divertirà, ma le opzioni sono poche.

SONORO
Tracce musicali techno-dance sottotono e qualche sparuta voce campionata.

GRAFICA
Nonostante un frame rate non altissimo, si difende bene anche a velocità.

TEMPO
Non c'è moltissimo da fare, ma non mancheranno prove impegnative.

GLOBALE
Un onesto episodio "riassuntivo" di *RR*, con uno stile riconoscibile e divertente, anche se ormai datato.

★ Ecco i risultati delle prove della modalità Quest. Chiari, non trovate? Preferivate ancora una foto con gli animali?

ZOO KEEPER

"Come svuotare la cassetta di un leone senza spazzolone?"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Success
- **EDITORE** Success
- **DISTRIBUTORE** Newave
- **GIOCATORI** 1-2
- **GAME SHARING** Sì

Rimettere in ordine gli animali di uno zoo: è questo il vostro compito. Al posto del classico spazzolone qui c'è da impugnare lo Stilo. Siamo di fronte a un puzzle game già apprezzato da chi bazzica internet (dove ancora risiede), che si è vestito a festa per accompagnare il Nintendo DS al lancio. Una serata di gala in cui riesce però quasi solo a dimostrare quanto sia comodo il pennino per questo tipo di giochi. La struttura di base di *Zoo Keeper* è di quelle semplici e pure: sul touch screen compare tutta una serie di animali e al giocatore è solo chiesto di farla sparire poco per volta. Per riuscirci bisogna metterne in fila (orizzontale o verticale), tre di un'unica specie. L'unica mossa consentita è quella di far scambiare di posto due animali adiacenti con un colpo di pennino. La scomparsa del trio fa cadere gli animali sovrastanti con eventuali effetti a catena che potete bene immaginare. Il divertimento c'è, ma questa conversione soffre di una certa mancanza di spessore per il prezzo cui viene offerta. Di base, Zoo Keeper ha il problema di richiedere al giocatore solamente un buon colpo d'occhio nel riuscire a individuare i possibili tris di bestie presenti sullo schermo. Certo, chi è lesto con il pennino può concatenare più tris, aumentando il punteggio in maniera esponenziale, ma le sparizioni a catena che si possono generare da questo, sono orchestrare da chi gioca solo in pochi casi. Insomma, i punteggi migliori si ottengono affidandosi ai propri riflessi e alla dea bendata, più che al ragionamento. Per un gioco che gode di una struttura divertente nella sua geometrica semplicità, il rischio è quello di venire a noia piuttosto in fretta. Un rischio portato in zona "pulsantone rosso", da una generosità del tempo a propria disposizione veramente esagerata. Prima di arrivare ad avere il fiato sul collo possono passare svariati minuti e una volta raggiunti, finalmente, i livelli più caldi si è già un po' stanchi della formula. Gli sviluppatori hanno provato a inserire diverse modalità per rendere il gioco un più robusto, ma in realtà si sono limitati ad applicare nomi diversi al medesimo gioco, panda più, panda meno. Meglio fissare il cielo stellato nella speranza di scorgere qualche Meteos… ★

FATTORE N
L'idea originale è semplice ed efficace, ma poteva essere sviluppata meglio.

GRAFICA
Lo stile ha quel sapore orientale a cui non sappiamo dire di no.

SONORO
Una musichetta martellante che appassiona prima e annoia poi.

TEMPO
Per quanto divertente è così facile da far diventare le partite estenuanti.

GLOBALE
L'idea è simpatica e l'uso del pennino agile, ma la calibrazione della difficoltà è più pecora che leone.

★ **Dover sparare alla trivella non cambia più di tanto la meccanica di gioco.**

MR. DRILLER DRILL SPIRITS

"Il piccolo stilo del DS è anche un gigantesco trapano!"

GAMEINFO

- **USCITA**
Disponibile
- **SVILUPPATORE**
Namco
- **EDITORE**
Namco
- **DISTRIBUTORE**
Nintendo
- **GIOCATORI**
1-5
- **GAME SHARING**
Sì

Chi ci segue da tempo dovrebbe ormai saperlo: da queste parti adoriamo i puzzle game. E, vista questa passione, non stupisce più di tanto respirare in giro per la redazione una sorta di venerazione nei confronti di *Mr. Driller*. Da quando il trapanatore pazzo di Namco ha fatto capolino nelle sale giochi e nella line-up del Dreamcast, insomma, da queste parti ogni capitolo della serie è stato atteso, apprezzato, giocato e (dopo innumerevoli discese fallimentari) odiato. Odiato, ovviamente, come si può odiare un grande puzzle game. Del resto è difficile dare la colpa dei propri errori al gioco, soprattutto quando le regole sono così semplici da sfiorare il ridicolo.

Anche questa volta le istruzioni di base sono sempre le stesse, con il giocatore nei panni di un povero minatore impegnato a farsi strada nelle profondità di enormi grotte costellate di blocchi multicolore. Colpire con la punta del trapano uno di questi blocchi vuol dire scatenare una reazione a catena, con agglomerati di blocchi verdi, rossi e gialli impegnati a inseguirsi verso il fondo dello schermo.

Il compito del giocatore non potrebbe essere più diretto: sopravvivere. Per farlo bisognerà evitare di rimanere schiacciati da uno dei tanti cubetti colorati in caduta libera e, anche, prestare attenzione alla propria riserva di ossigeno, destinata a diminuire mentre passano i secondi e integrabile solo raggiungendo una delle tante bombole bonus sparpagliate per le varie spelonche. Sono proprio queste taniche a decretare, solitamente, la morte del povero trapanatore. Raggiungerle, infatti, vuol dire scavare non solo in profondità ma anche in orizzontale, dando il via a crolli sì spettacolari ma anche tanto, tanto, pericolosi.

La versione DS si distingue di poco dall'ultima pubblicata per GBA. I due schermi, come ovvio, tornano utilissimi per regalare una visuale allargata delle grotte colorate, mentre lo stilo può essere utilizzato come (scomodo) sistema di controllo alternativo. Come per le versioni precedenti, inoltre, Namco si è sforzata per architettare una manciata di modalità di gioco alternative, tutte ben implementate ma anche assai distanti dai colpi di genio che caratterizzavano l'edizione per GameCube. ★

FATTORE N
Immediato, colorato, divertente e particolarmente difficile.

SONORO
I temi classici si fanno fischiettare, ma sono risuonati in maniera dimessa.

GRAFICA
I colori sono un po' spenti, regalando grotte e caverne malinconiche.

TEMPO
I livelli sono tanti, le modalità extra funzionano e il multiplayer è micidiale.

GLOBALE
Una buona edizione di Mr. Driller. Il DS non viene sfruttato a fondo, ma il punto di partenza era già ottimo.

Il touch screen viene utilizzato per risolvere alcuni semplici puzzle.

GOLDENEYE: AL SERVIZIO DEL MALE

"Non sempre un occhio bionico è sufficiente per divertirsi"

GAMEINFO

- **USCITA**
  1 luglio
- **SVILUPPATORE**
  Tiburon
- **EDITORE**
  EA
- **DISTRIBUTORE**
  EA
- **GIOCATORI**
  1-8
- **GAME SHARING**
  Sì

Per quanto il nome di *GoldenEye* sia ancora in grado di mandare in fibrillazione tutti quei giocatori che, otto anni or sono, si innamorarono del capolavoro omonimo di Rare, purtroppo nemmeno questa volta l'illustre sparatutto in prima persona per N64 pare destinato a incoronare il proprio degno successore al trono. *GoldenEye: al Servizio del Male*, infatti, si riduce essenzialmente a una trasposizione del titolo pubblicato qualche mese fa per GameCube, alleggerita e ridimensionata per "calzare" nelle specifiche tecniche del DS. Da questo punto di vista il lavoro di adattamento svolto da Tiburon risulta piuttosto pregevole e si traduce in un frame rate complessivamente fluido, che restituisce un buon impatto visivo, a discapito della pulizia delle texture e della complessità degli ambienti, sacrificate nel passaggio da un sistema all'altro a vantaggio di un'azione più concitata.
Ma non lasciatevi irretire da queste esili premesse: se sotto il profilo meramente tecnologico il titolo di EA si comporta discretamente bene, non si può dire lo stesso per quanto riguarda gli altri aspetti di gioco, decisamente più importanti. Il sistema di controllo, innanzitutto: nonostante ricalchi da vicino quello saggiato nel demo di *Metroid Prime: Hunters*, che ha già ampiamente dimostrato come il matrimonio Touch Screen più laccetto per il pollice si presti perfettamente per supportare gli sparatutto in prima persona, soffre di una certa macchinosità di fondo. La disposizione dei tasti preposti al cambio delle armi, unita a una sensazione di scarsa reattività e fluidità nell'aggiustare la visuale, infatti, inducono ad abbandonare il laccetto a favore del pennino, più rapido e preciso, ma anche meno versatile ed intuitivo della propria controparte.
Tuttavia, con un pizzico di pratica e di pazienza, è possibile ovviare a questi inconvenienti, raggiungendo un livello di padronanza accettabile. Ben più difficile, invece, metabolizzare una struttura di gioco che non brilla di certo per inventiva e originalità e che, per giunta, risulta macchiata da un'operazione di bilanciamento alquanto sommaria: sebbene la modesta intelligenza artificiale degli avversari non rappresenti mai una vera e propria sfida per il giocatore, alcuni passaggi risultano mal calibrati, congestionati, confusi, snervanti. Dei veri e propri colli di bottiglia, insomma, che finiscono col frenare le velleità di riscossa dell'Agente dall'occhio bionico. ★

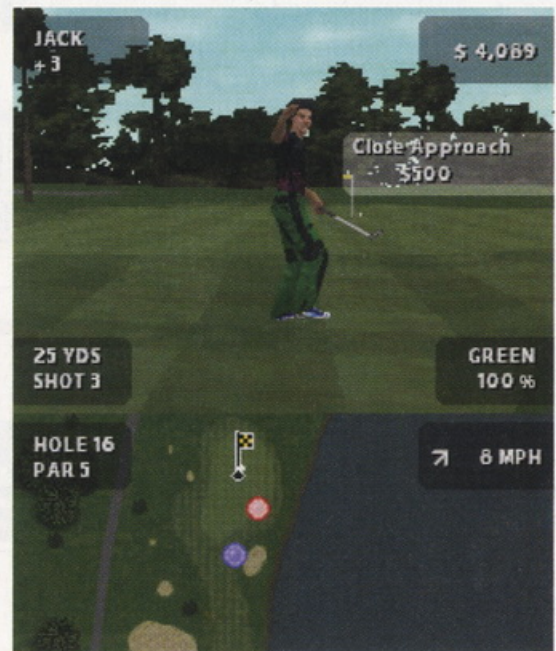
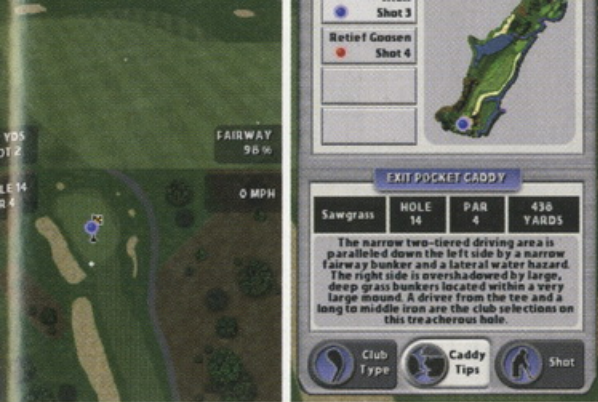
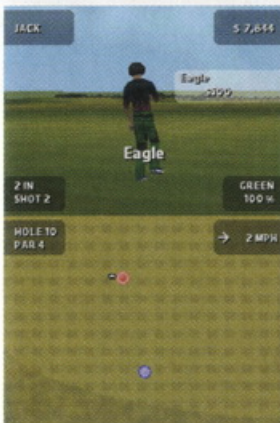
FATTORE N
Dopo la novità, resta spazio solo per la noia. Nessuna sorpresa.

GRAFICA
Il motore grafico è discreto e assicura una certa fluidità. Poca creatività.

SONORO
Le melodie sono monotone e, spesso, decisamente fuori posto.

TEMPO
La modalità principale scorre veloce e si lascia ultimare facilmente.

GLOBALE
L'esordio degli sparatutto su DS si rivela fonte di amarezza, soprattutto se paragonato a *Metroid Prime Hunters*.

%

Per ogni colpo ben eseguito vengono elargiti premi in contanti, utili per potenziare il proprio golfista.w

TIGER WOODS PGA TOUR

"La regina delle simulazioni scende il campo con il DS"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** EA
- **EDITORE** EA
- **DISTRIBUTORE** EA
- **GIOCATORI** 1-4
- **GAME SHARING** No

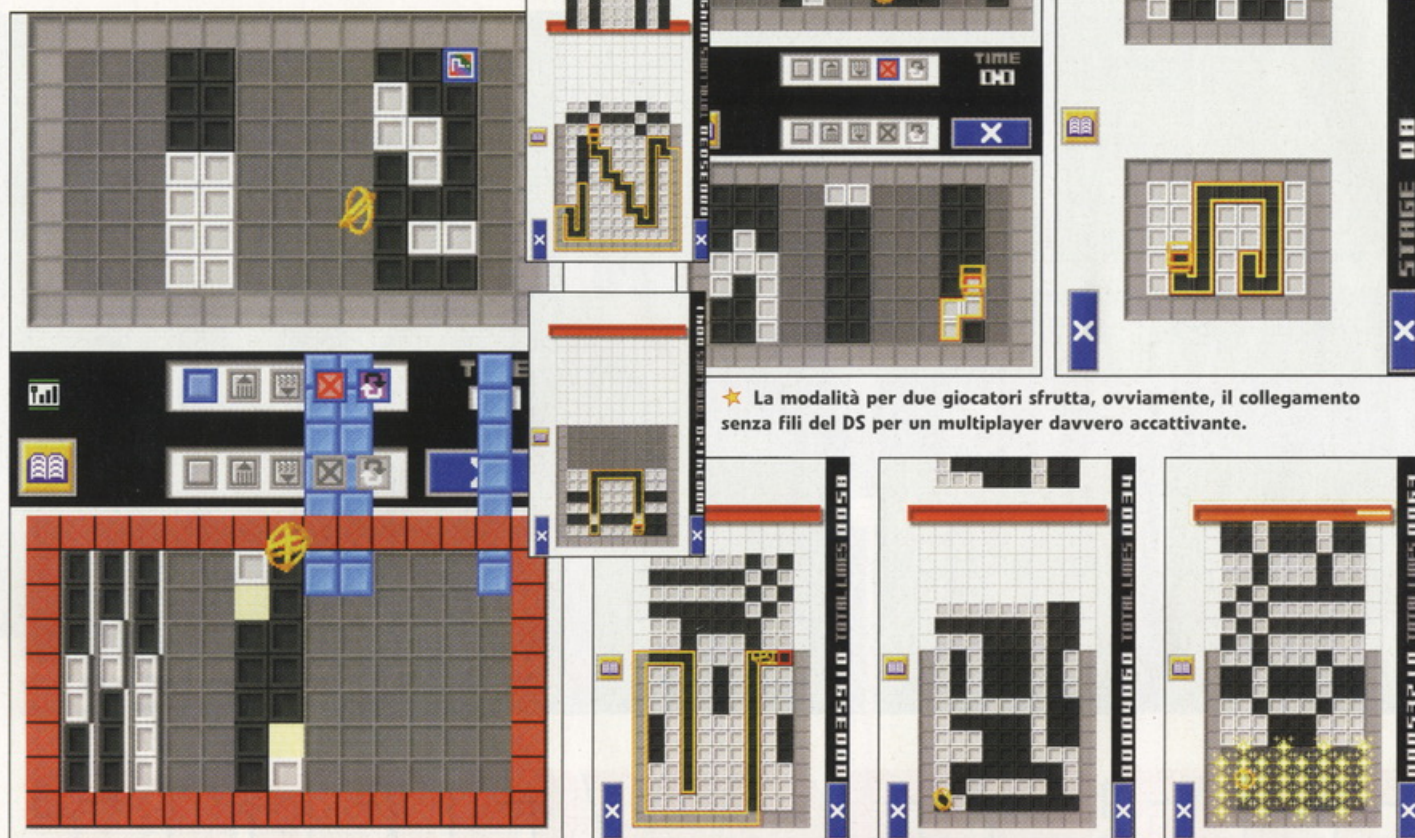
Non è mai facile arrivare in green con il primo colpo. Così come non è mai facile ottenere il massimo da una serie allo sbarco su una nuova console. Fra tutte le software house, EA pareva la più indicata per tentare l'impresa con una simulazione golfistica da offrire al lancio del DS, se non altro perché il colosso canadese domina il settore da anni con la sua serie. Il risultato è tutt'altro che disprezzabile, ma l'impressione è che questo *Tiger Woods* non sia la più elevata espressione possibile del genere su Nintendo DS e la ragione risiede evidentemente nella fretta con cui il titolo è stato confezionato (il lancio della console fa gola a tutti). La novità macroscopica di Tiger in salsa DS è l'uso del touch screen per effettuare lo swing. Dopo aver convertito gli appassionati all'analogico con l'uso della levetta, EA passa ora alla fase 2.0 del suo progetto, rendendo ancora più verosimile il movimento della mano. Si tratta di disegnare una specie di "U" con il pennino, cominciando dal lato destro in alto o in basso a seconda che si voglia effettuare un colpo pieno o dosare la potenza. Un ulteriore effetto che spinge la palla più lontano può essere dato strofinando velocemente lungo una barra verticale. Prima di "aprire" la schermata del colpo si può, sempre con lo stilo, scegliere la direzione del colpo premendo su una mappa che consente di avere sempre sott'occhio le proporzioni del tracciato. Il sistema regge perfettamente, finché non si giunge sul green. Stranamente gli sviluppatori hanno completamente troncato la resa analogica del movimento, preferendo un'asettica e piuttosto noiosa selezione del punto di arrivo del colpo basata sui suggerimenti del caddy e semplicemente confermata con il tasto A, che dà il via allo swing. Una scelta che lascia con l'amaro in bocca: se anche questa fase avesse goduto di maggior cura, avremmo sicuramente apprezzato. Per il resto si tratta più o meno del *Tiger Woods* che molti hanno imparato a conoscere, con un discreto numero di buche e di atleti, affrontabili in modo lineare con il proprio personaggio nella classica modalità che consente di guadagnare crediti per migliorare le proprie doti e sbloccare vari extra.
Se l'engine grafico garantisce una buona resa, è probabilmente al lato sonoro che va assegnato il "Cucchiaio di Legno" come aspetto peggiore del titolo. Ok, il golf non si distingue per le sue sonorità, ma così si esagera... ★

FATTORE N 7/10
Il gameplay regge fino al putting: perché non usare la barra da touch screen?

SONORO
Gli effetti ambientali sono striminziti e i motivi dei menu trascurabili.

GRAFICA
Il motore 3D fa il suo lavoro, rendendo discretamente ambiente e golfisti.

TEMPO
Il singolo offre un'ottima varietà di sfide e il multiplayer è una risorsa in più.

GLOBALE
Tiger su DS convince ma non del tutto, lasciando però ottime prospettive di miglioramento.

La modalità per due giocatori sfrutta, ovviamente, il collegamento senza fili del DS per un multiplayer davvero accattivante.

POLARIUM

"La parola d'ordine di Mitchell è... semplicità!"

GAMEINFO

USCITA
Disponibile
SVILUPPATORE
Mitchell Corporation
EDITORE
Nintendo
DISTRIBUTORE
Nintendo
GIOCATORI
1-2
GAME SHARING
Sì

Un tempo, quando la potenza di calcolo dei processori era risibile e un gioco occupava una manciata di kilobyte, i game designer erano costretti a concentrarsi sulla propria fantasia, piuttosto che sui mezzi a disposizione. Pertanto, spesso, un'idea semplice ma originale era in grado, da sola, di dar vita a formule di gioco nuove ed avvincenti. I creativi di Mitchell devono aver vissuto una situazione per certi versi analoga quando, trovatisi al cospetto del DS, hanno dovuto inventarsi qualcosa che si adattasse non solo ai ritmi imposti da una console portatile ma anche alle potenzialità della nuova macchina di Nintendo. Il risultato, che porta il nome di *Polarium*, è un concentrato di sobrietà, eleganza e semplicità elevate al cubo. Come in quel buffo passatempo in cui vi sarà capitato di incappare in tenera età, ovvero "disegna una casetta senza staccare la penna dal foglio", le regole sono quanto di più elementare si possa immaginare. In questo caso, tuttavia, non siete chiamati a pennellare sghembe costruzioni architettoniche, bensì a risolvere raffinati rompicapi tracciando una sola, lunghissima, linea ininterrotta, senza mai sollevare il pennino dal touch screen ed evitando di tornare sui vostri passi. Il tavolo di gioco è, di fatto, una scacchiera composta da tasselli bianchi e neri che invertono la propria "polarità" al tatto e che sono circondati da una cornice grigia che funge da "zona franca", utile per aggirare i blocchi su cui non si voglia intervenire. Analogamente a quanto accadeva nel puzzle game più illuminato di tutti i tempi (*Tetris*) lo scopo del gioco consiste nel creare linee orizzontali dello stesso colore, così da farle scomparire. Purtroppo, però, la modalità principale (in cui i pezzi cadono dall'alto), seppur frenetica e divertente, manca dell'immediatezza che rese celebre il capolavoro di Pajitnov e si rivela troppo ardua se affrontata senza la giusta preparazione. In realtà, la vera delizia di questo titolo si cela nella modalità "Scaccomatto", una sorta di mastodontico addestramento composto da cento livelli in grado di ipnotizzare il giocatore, richiedendogli di ricorrere a tutta la materia grigia e al "pensiero laterale" di cui dispone. Peccato che, con un pizzico di pratica, scorrano via fin troppo rapidamente... ★

FATTORE N
Un puzzle game ispirato e di sicuro valore.

GRAFICA
Minimale, frugale ed elegante, ovvero ciò che ci si aspetta da un puzzle game.

SONORO
Un solo tema, etereo e poco intrusivo, scandisce tutta l'esperienza di gioco.

TEMPO
Le modalità di gioco alternano ritmo frenetico e meditazione senza sosta.

GLOBALE
Nonostante qualche difetto, dimostra come la semplicità sia sufficiente a creare un gioco di qualità.

★ Dialoghi e personaggi sono ripresi direttamente dalla pellicola.

ROBOTS

"Dal maxi schermo al suo sdoppiamento il passo è breve"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Eurocom
- **EDITORE** Vivendi
- **DISTRIBUTORE** Vivendi
- **GIOCATORI** 1
- **GAME SHARING** No

Nel mese di lancio della nuova, attesissima console Nintendo, fra la schiera di giochi destinati a fungere da apripista, fanno inevitabilmente la loro comparsa anche i cosiddetti "giochi su licenza cinematografica". Fra questi, il ben noto *Spider-Man 2* e *Robots*, il nuovo film d'animazione degli autori di "L'Era Glaciale".

Se in molti sono stati portati a pensare che l'aspetto peggiore della faccenda sarebbe stato il doppiaggio ad opera di Dj Francesco, evidentemente non avevano ancora messo le mani sul relativo titolo sviluppato da Eurocom per DS...

L'avventura ci vede impegnati nei panni di Rodney, sulle cui spalle è affidato il destino del mondo dei robot, minacciato dal cattivone di turno. Nel suo aspetto più "tradizionale", Robots può contare su una realizzazione grafica di discreto livello e su una (inizialmente) soddisfacente giocabilità, ma ben presto i nodi vengono al pettine. Il ruolo svolto dallo schermo inferiore è decisamente limitato e tutt'altro che imprescindibile: l'eventuale sollecitazione tattile è confinata alla scelta dell'arma da utilizzare (un po' come accade per le "mosse" di *Spider-Man 2*) o alla selezione all'interno dell'inventario. Funzione, questa, che viene egregiamente sostituita dal tasto Y e che viene affiancata solo dalla possibilità di proporre facili enigmi in cui roteare gli oggetti per capire come utilizzarli nel modo migliore. All'occasione, il touch screen può trasformarsi in mappa della zona su cui disegnare eventuali promemoria che, purtroppo, non vengono salvati una volta spenta la console.

Ancora una volta, quindi, ci tocca tristemente fare i conti con un titolo che non "osa" e punta sullo sfruttamento delle capacità grafiche della console piuttosto che sull'eclettìcità del sistema di controllo. Purtroppo però, anche un obbiettivo di così modeste pretese si rivela fuori dalla portata di Robots: il risultato è quindi un'avventura a scorrimento laterale abbastanza anonima, scarsamente stimolante e assolutamente poco competitiva. Fra le alternative messe a disposizione dalla linea di lancio del DS, di certo ci sono titoli degni di ben altra attenzione. ★

FATTORE N
Quasi una versione deluxe del gioco per GBA, e davvero poco di più.

GRAFICA
Né i personaggi, né la cura dei fondali riescono ad apparire degni di nota.

SONORO
Qualche effetto "meccanico" e musiche che non arrivano alla sufficienza.

TEMPO
Nonostante l'inserimento di minigiochi, la noia la fa comunque da padrone.

GLOBALE
Un titolo poco coraggioso che riconferma la scarsa affidabilità delle avventure sviluppate su licenza.

%

Le relazioni sociali sono uno degli aspetti peggiori, essendo basate su dialoghi ripetitivi.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

"I Sims non seguono le mode, le creano. Almeno secondo EA"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Griptonite Games
- **EDITORE** EA
- **DISTRIBUTORE** EA
- **GIOCATORI** 1
- **GAME SHARING** No

Fra tutti i giochi disponibili al lancio per Nintendo DS, *The Urbz* è sicuramente uno dei più deludenti. L'aspetto veramente sconfortante, nemmeno a dirlo, è quello del valore "giocoso" in sé e per sé, ma a rendere ancora più triste la situazione non si può non sottolineare il fatto che, a tutti gli effetti, questa edizione per DS è proprio la stessa che abbiamo giocato (purtroppo) qualche tempo fa su GBA.
La struttura di gioco, quindi, rimane sospesa in quel limbo (che proprio non ci convince) a metà strada tra i simulatori gestionali e la più banale delle avventure grafiche. Per quanto riguarda il primo aspetto, ovvero il cuore della serie *The Sims* su PC, al solito le cose sono estremamente semplici eppure straordinariamente irritanti. Le otto esigenze fisiche e psicologiche su sui è costruito il canovaccio di gioco, infatti, dovrebbero aiutarci a comprendere al meglio lo stato d'animo del nostro alter-ego, ma in realtà non fanno altro che rendere zoppicante il ritmo dell'avventura vera e propria. Questa, che è un po' il minimo comun denominatore delle edizioni su console (su PC infatti non si è mai vista, e per fortuna), è strutturata in sei diverse missioni, suddivise in tanti piccoli obiettivi secondari da portare a termine seguendo un percorso piuttosto tortuoso.
Gli obiettivi di cui si è accennato, ovvero i tasselli di un puzzle narrativo decisamente più complesso, riescono solo raramente a titillare l'ingegno del giocatore, visto che solitamente non sono richieste altre doti oltre alla pazienza e alla puntualità. Tenere d'occhio l'orologio è l'unico modo per organizzare le giornate del proprio Sim, aiutandolo quindi a prendersi cura del proprio aspetto fisico, a pavoneggiarsi del proprio rango sociale e a tenersi lontano da situazioni imbarazzanti (come quella di farsi la pipì addosso mentre balla al pub, per esempio).
La meccanica di gioco vera e propria è quindi balbettante e mal strutturata, e lo stesso si può dire dell'opera di adattamento alle potenzialità del nuovo portatile Nintendo. In realtà i due schermi, e soprattutto la possibilità di navigare tra le tantissime schermate gestionali per mezzo dello stilo, snelliscono di molto il ritmo dell'azione, ma per quanto riguarda tutti gli altri aspetti l'hardware del DS si limita a sonnecchiare annoiato. Esattamente come il giocatore dopo qualche ora di vita nella nuova, luccicante, città di EA. ★

FATTORE N
Poco divertente all'inizio. Solo dopo qualche ora si comincia a sorridere.

SONORO
La colonna sonora è anonima, così come è fastidiosa la lingua dei Sims.

GRAFICA
Stilisticamente deludente, offre animazioni curate, ma niente più.

TEMPO
Il ritmo è lento e ripetitivo. La mancanza di libertà rende il tutto frustrante.

GLOBALE
Il sistema di controllo vivacizza un po' le cose, ma la struttura di gioco è povera e troppo rigida.

★ È davvero difficile divertirsi con un "non gioco" a pagamento.

PING PALS

"Avete il DS e non Pictochat? Ecco il gioco che fa per voi!"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Way
- **EDITORE** Thq
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-16
- **GAME SHARING** Sì

Come ormai sanno praticamente tutti, una delle maggiori potenzialità della nuova macchina di Nintendo è racchiusa nella comunicazione Wi-Fi, che permette a più giocatori di prendere parte a sessioni in multiplayer scavalcando l'ingombro dei "collegamenti precari". Nonostante questo potenziale rimanga per ora inespresso, Nintendo ne ha già dimostrato la versatilità introducendo *Pictochat*, il programma di chat installato nell'hardware del DS. E' facile immaginare come in un futuro in cui la diffusione dei cosiddetti "Hot Spot" (delle sorte di ripetitori che dovrebbero garantire il collegamento wireless in rete) sarà una realtà, questa originale quanto immediata applicazione potrebbe trasformarsi in un vero e proprio fenomeno di costume. Ed è altrettanto semplice comprendere come questo probabile scenario abbia solleticato il palato della divisione marketing di THQ. Da qui alla nascita di *Ping Pals* il passo è breve. Il titolo in questione (chiamarlo "gioco" suonerebbe come un'iperbole), tenta di giustificare la propria esistenza offrendo al giocatore la possibilità di disporre di un avatar completamente personalizzato, grazie alla pletora di accessori acquistabili mediante i soldi racimolati in una serie di minigiochi decisamente risibili.

Per quanto riguarda la modalità in singolo, si passa dall'indovinare un numero compreso tra uno e dieci all'azzardare una successione di vocaboli inerenti una particolare area tematica, a cui si aggiunge la possibilità di "chattare" con degli amici immaginari, provvisti di un'intelligenza artificiale che definire "povera" suonerebbe come un complimento. In compagnia di altri giocatori umani, invece, avrete la possibilità di sollazzarvi con delle perle di game design quali "La patata bollente" o una versione riveduta (e scorretta) di Pictionary. Sfortunatamente quello che avrebbe dovuto rappresentare un'evoluzione della *Pictochat* si rivela, a conti fatti, una mezza involuzione, soprattutto se si considera che la finestra in cui scarabocchiare è stata dimezzata, che la tastiera virtuale risulta decisamente scomoda e che, durante le sessioni in multiplayer con una sola cartuccia, non è concessa l'opportunità di guadagnare denaro da spendere in oggetti vari. Ah sì, e il collegamento wireless è decisamente meno stabile che con *Pictochat*. ★

FATTORE N
Troppo lontano da qualsiasi concetto di gioco o divertimento.

GRAFICA
Lo schermo è troppo confuso, al punto di rendere il testo illeggibile.

SONORO
È possibile comprare melodie scialbe ed effetti sonori completamente inutili.

TEMPO
Spendereste il vostro tempo per chiacchierare con uno stupido bot?

GLOBALE
***Ping Pals* non aggiunge nulla a quanto offerto da *Pictochat*. Anzi, si rivela decisamente peggiore.**

★ Due schermi! Ora c'è anche la mappa! Come facevamo prima?

ASPHALT URBAN GT

"La summa dei giochi di guida portatili? Più che altro un minestrone..."

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Gameloft
- **EDITORE** Ubisoft
- **DISTRIBUTORE** Ubisoft
- **GIOCATORI** 1-4
- **GAME SHARING** No

Ecco la ricetta, secondo Gameloft, per ottenere un ottimo gioco di guida: mettete in pentola un buon quantitativo di autovetture su licenza, tutte potenziabili in fase di tuning, aggiungete NOS a volontà e insaporite il tutto con un'atmosfera da corse illegali, à la *Need for Speed Underground*. Lasciate le derapate di Ridge Racer a soffriggere per qualche minuto e mescolate, aggiungendo il sistema di boost di *Burnout* per rendere il piatto più saporito. Purtroppo, la sussidiaria di Ubisoft deve aver fatto un po' di confusione tra i fornelli, visto che il primo impatto con *Asphalt Urban GT* è, a dir poco, traumatico. Selezionata la modalità arcade, mentre facciamo ruggire il motore sul grid di partenza, veniamo accolti da uno scenario che non è assolutamente dei più confortanti: l'orizzonte appare come un ammasso indefinito di pixel, i colori sono smunti e tristi e il sospetto che i fondali siano, in realtà, dei cartelloni bidimensionali eretti ai bordi della pista si insinua all'istante. Sospetto che viene confermato quando, al primo salto spiccato dal rimorchio di un camion in corsa, la vettura si infrange tristemente contro un muro invisibile alto decine di metri. Fortunatamente il frame rate è fluido e restituisce una buona sensazione di velocità, amplificata dal rollio che simula l'utilizzo degli immancabili "nitro". Il sistema di guida, invece, appare fin troppo rigido e rende l'approccio alle curve piuttosto problematico. Sfiduciati, decidiamo di ripiegare sulla modalità principale, il campionato vero e proprio, dove il nostro immancabile garage attende impaziente di essere riempito di rombanti fuoriserie. Il tempo necessario a racimolare un bel gruzzoletto e siamo pronti a bruciare l'asfalto con la nostra Lamborghini fiammante, elaborata fino ai denti. L'impressione è che il cambio di vettura e la messa a punto abbiano giovato al sistema di controllo, che ora si lascia padroneggiare più docilmente.
Ma è la frustrazione a tornare in cattedra quando, dopo aver superato una curva a gomito con una derapata in grande stile, la nostra corsa è frenata, in maniera brusca e innaturale, da un groviglio informe di auto che tentano di districarsi per riprendere la gara. Come avrete intuito, nemmeno l'intelligenza artificiale degli avversari è all'altezza di un titolo che, almeno sulla carta, avrebbe dovuto dare del filo da torcere a *Ridge Racer DS*. ★

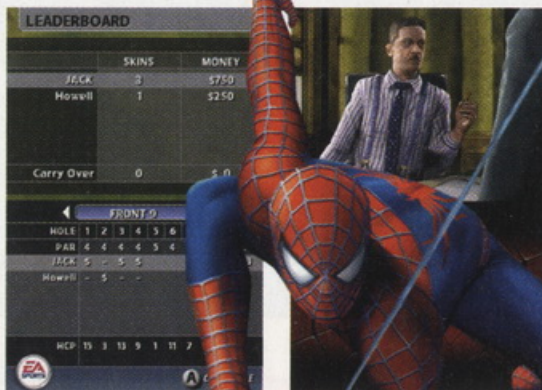
FATTORE N
Approssimativo, frustrante e mal bilanciato.

GRAFICA
Gli scenari sono davvero esigui e scarsamente ispirati.

SONORO
Brani che spaziano dall'elettronica più anonima all'hard rock più dozzinale.

TEMPO
La sfida offerta è discreta, ma desisterete presto...

GLOBALE
Un gioco dalle buone potenzialità, rovinato da una gestazione frettolosa e da una lunga serie di leggerezze.

%

Gli ambienti sono in simil-3D, ma la libertà di movimento è limitata alle due dimensioni.

SPIDER-MAN 2

"Da piccole console derivano grandi responsabilità". Era così, no?

GAMEINFO

- **USCITA**
Disponibile
- **SVILUPPATORE**
Vicarious Visions
- **EDITORE**
Activision
- **DISTRIBUTORE**
Activision
- **GIOCATORI**
1
- **GAME SHARING**
No

Diciamolo subito: *Spider-Man 2* è uno dei giochi che mostra davvero al mondo le capacità di gestione del 3D del neonato DS. La grafica poligonale del gioco è di una fluidità quasi disarmante e, per la prima volta su una console da passeggio, ci sono delle texture che possiamo davvero definire in alta risoluzione. Per rendersene conto, basta dare un'occhiata ai cartelloni pubblicitari che spuntano qua e là tra i palazzi di Manhattan: assolutamente intelligibili e senza nessun problema di sfocatura. La brutta notizia invece è che la dinamica è da gioco in 2D, rendendolo assimilabile a titoli di Spider-Man già visti sullo stesso GBA. Anche qui l'Uomo Ragno sfoggia alcune sue iniziative tipiche, esplorative e offensive: si appiccica con nonchalance a muri e soffitti, ciondola con la tela da una parete all'altra, colpisce con pugni, calci e scivolate, sfrutta i suoi sensi di ragno (il bullet time) e attende con pazienza di sbloccare nuove mosse speciali (queste ultime comodamente selezionabili dal touch screen).
Spider-Man 2 vi vede impegnati in 16 livelli in cui dovrete liquidare cattivi e recuperare ostaggi, spesso con la restrizione di un tempo limite. La cosa più fastidiosa del gioco è la fase esplorativa: i livelli sono vasti e contorti, ma, non esistendo né una mappa, né un sistema di zoom o scorrimento per "intravedere" almeno un ostaggio/nemico vicino, è facile perdersi e doversi rassegnare a una sgradevole sensazione di frustrazione. La cosa ovviamente diventa ancora più molesta quando ci sono limiti di tempo. Anche gli scontri coi nemici propongono delle soluzioni discutibili: il celebre "bullet time" può essere attivato solo quando i nemici stanno attaccando, e buona parte delle volte vi beccate il moviolone di Spidey che viene randellato, quando speravate l'esatto contrario.
Anche qui il gioco poteva essere meno intransigente. Inoltre, speravamo che l'abilità di aderire a muri e soffitti di Spidey potesse esser sfruttata per sorprendere i nemici da sotto o da sopra, e invece i cattivi sono perfettamente consci dei vostri movimenti anche quando teoricamente dovreste sfuggire alla loro vista: poteva essere un modo per movimentare la strategia di gioco, e invece nulla.
Pur con tutto ciò, *Spider-Man 2* rimane un discreto platform d'azione, che però raccomandiamo, per quanto scritto sinora, solamente a giocatori particolarmente pazienti, per i quali l'elemento frustrazione è solo uno stimolo in più. Non escludiamo comunque che gli altri possano rimanere ipnotizzati dalla grafica... ★

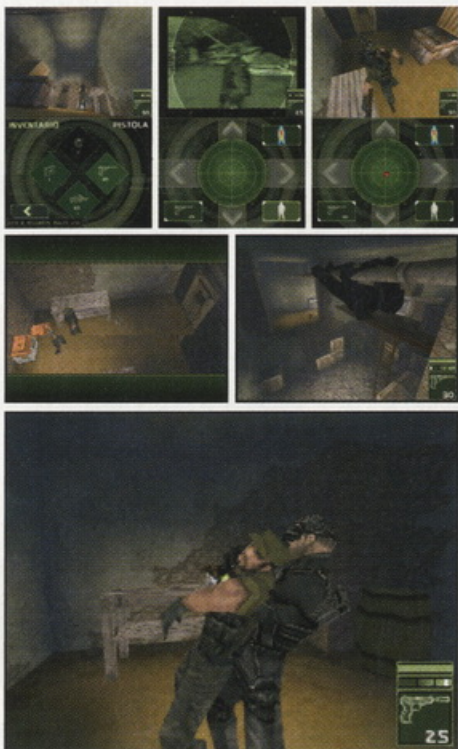
FATTORE N
Il feeling di Spider-Man è sufficiente, ma l'esplorazione resta snervante.

GRAFICA
Su un piccolo schermo, non si era mai visto un 3D così fluido e dettagliato.

SONORO
La musica è adeguata, ma si intuisce presto la brevità delle composizioni.

TEMPO
Se supererete la frustrazione, avrete un bel po' di tempo da investire!

GLOBALE
Spidey sfoggia tutto il suo repertorio, ma l'esperienza è meno gradevole di quel che poteva essere.

%

★ La resa degli ambienti 3D è discreta ma non eccelsa. Peccato per i rallentamenti...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

"È il momento di toccare con mano la vita da agente segreto"

GAMEINFO

- **USCITA** Giugno
- **SVILUPPATORE** Ubisoft
- **EDITORE** Ubisoft
- **DISTRIBUTORE** Ubisoft
- **GIOCATORI** 1-2
- **GAME SHARING** No

Se con l'uscita di *Splinter Cell Chaos Theory* qualcuno di voi (memore delle esperienze passate) si è affannato a cercare la sua agognata copia nello scaffale riservato ai titoli per GBA, sappia che ha messo a soqquadro il negozio invano. La terza missione del fidato Fisher ha "traslocato" armi, bagagli e Opsat sulle inesplorate spiagge del Nintendo DS, per restare al passo coi tempi e sfruttare a proprio vantaggio tutte le possibilità offerte dalla nuova console a doppio schermo: e riuscirci al meglio, in barba agli intrighi terroristici, sarà la vera sfida da superare…
In *Chaos Theory* per DS il sistema di controllo del personaggio resta affidato alla collaudata croce direzionale, mentre il touch screen viene deputato alla gestione della telecamera, di buona parte dell'inventario e corredato da un utile radar che segnala la presenza del nemico nelle vicinanze.
L'esigenza di inserire quest'ultimo gingillo fra la dotazione di Fisher la dice lunga su quelli che possono rivelarsi come gli anelli deboli della struttura di gioco che, nonostante gli sforzi fatti dai programmatori, subisce ancora il peso delle sue origini su console casalinga. Abbandonata la visuale bidimensionale esibita nei precedenti episodi su GBA, *SCCT* ripropone su DS la medesima struttura grafica presente su GameCube (ovviamente ridimensionata), ottenendo come risultato sia un impatto estetico interessante che, purtroppo, una certa farraginosità della componente esplorativa. Gestire le fasi di gioco più concitate (quelle a tu per tu con gli avversari, s'intende) è decisamente impegnativo sia a causa di un sistema di puntamento preciso ma poco confortevole (tramite touch screen) che per colpa della visuale complessiva ridotta. Inoltre, le ambientazioni più "oscure" mettono a dura prova le diottrie del giocatore e non sempre il visore notturno riesce a rivelarsi un valido antidoto alle tenebre.
Cio che rimane a fine partita è quasi la sensazione di aver giocato a un "surrogato" di un titolo ben riuscito e di cui si poteva tranquillamente fare a meno.
E da qui a rimpiangere i precedenti episodi portatili, con una dimensione in meno ma con una marcia in più, il passo è breve... ★

FATTORE N 6/10
Una versione "ridotta" di quella apprezzata su GameCube.

GRAFICA
Fa il suo dovere per garantire una discreta esperienza 3D.

SONORO
Il comparto audio limitato non aiuta a rendere più eccitante l'avventura.

TEMPO
Un gioco moderatamente attraente ma privo di fascino sulla lunga distanza.

GLOBALE
Il tentativo di portare su DS una copia conforme di *SCCT* per GC mostra sin da subito i suoi punti deboli.

★ **Lo schermo inferiore è proprio sfruttato in maniera davvero discutibile...**

RAYMAN DS

"Senza braccia e senza gambe. E anche senza touch screen..."

GAMEINFO

■ **USCITA**
Disponibile
■ **SVILUPPATORE**
Ubisoft
■ **EDITORE**
Ubisoft
■ **DISTRIBUTORE**
Ubisoft
■ **GIOCATORI**
1
■ **GAME SHARING**
No

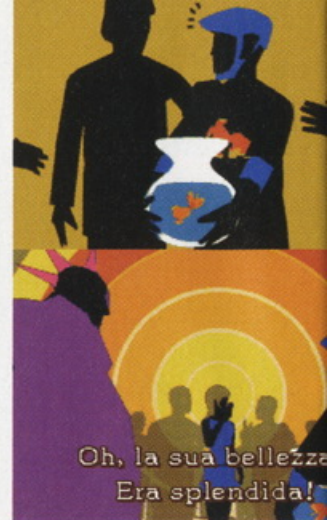
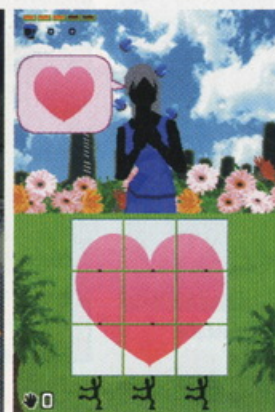
Se il Game Boy Advance è stato a lungo una vetrina di (ri)lancio per numerosi titoli che hanno visto la luce su SNES, sembra proprio che adesso tocchi al DS rilevare il testimone e affrontare il "salto di categoria". Tralasciando per un istante le problematiche inerenti all'adattamento del sistema di controllo, il primo esame che *Rayman DS* è costretto ad affrontare riguarda la realizzazione grafica. Nonostante l'iniziale godimento provocato dal sentirsi in tasca quello che rimane comunque un gioco di piattaforme 3D, non si è riusciti a raggiungere la stessa sensazione di compiutezza che trapela, per dire un nome, da *Super Mario 64 DS*. Ma non è finita qui. L'aspetto che meno convince di questa conversione riguarda proprio la sua ragion d'essere: se da un lato numerosi giochi nati appositamente per questa console sfruttano al meglio le sue potenzialità, dall'altro ce ne sono alcuni che hanno dimostrato ampiamente di non sapere che farsene del doppio schermo e della sensibilità al tocco. Ebbene, *Rayman DS* entra di diritto nella categoria del "vorrei ma non posso", esattamente a metà fra le due sopra citate. Il prode Rayman può essere manovrato sia con la croce direzionale che attraverso un joystick analogico virtuale posizionato nello schermo inferiore: nel primo caso ci ritroviamo con un sistema di controllo sprovvisto delle potenzialità di un movimento analogico. In un mondo 3D...
Nel secondo caso, invece, si possono toccare con mano anche tutte le limitazioni scaturite da un lavoro di adattamento troppo superficiale per sortire i risultati sperati. Il "joystick" può essere posizionato a piacimento sullo schermo tramite il menu apposito, disattivando così tutta la parte restante: un tentativo di fare attenzione al comfort che però si rivela meno efficace del previsto, poiché costringe a tener continuamente d'occhio lo schermo inferiore per evitare di fare cilecca. Il controllo, oltretutto, non sempre si rivela preciso e, dopo qualche morte tutt'altro che accidentale, la fida croce direzionale si rivela ben presto un porto sicuro a cui approdare. L'intero touch screen si presenta come un'enorme distesa di azzurro, su cui naviga placidamente il controller virtuale. Niente mappa, nessuna animazione simpatica, nulla di nulla. L'inevitabile risultato è che Rayman fa il suo ingresso nel nuovo mondo delle console portatili parecchio in sordina. ★

FATTORE N
Un sistema di controllo deficitario pregiudica il divertimento.

SONORO
Bei motivetti e le solite parlate "inventate" per risparmiare sulle voci.

GRAFICA
Il motore grafico del gioco non rende giustizia alle capacità della console.

TEMPO
Troppo frustrante... a meno di non usare la vecchia croce direzionale...

GLOBALE
Non ci troviamo di fronte né al gioco ideale per scoprire il mondo DS, né all'esponente più esimio della sua categoria.

Gli eventi sbloccati vengono registrati in un album di ricordi.

PROJECT RUB

"Cupido abbandona arco e frecce e colpisce a suon di pennino"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Sonic TeamI
- **EDITORE** Sega
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1
- **GAME SHARING** No

Di innamorati goffi e senza charme, la letteratura ne è piena. Ma cosa succede quando, al posto di Cyrano de Bergerac, a suggerirci come comportarci per arrivare al cuore della nostra amata c'è una buffa squadra di ambigui figuri con delle orecchie da coniglio in testa? *Project Rub* non è, come alcuni potrebbero pensare, un vero e proprio "simulatore" di abbordaggio. La storia d'amore fra il protagonista e l'oggetto dei suoi desideri è solo un pretesto per creare un contesto in cui inserire tutta una serie di prove atte a guadagnarsi l'ammirazione e l'amore della fanciulla.

I vari tipi di sfide sono suddivisi principalmente in tre categorie: corteggiamento, difesa ed esibizione. Rispettivamente, quindi, bisognerà "coccolare" la donzella (accarezzarla o, ehm, svestirla...), battersi contro il bullo di turno che vuole portarsela via o, cosa non meno importante, cimentarsi in sport estremi e altre prove che potrebbero innalzare il nostro livello di "figoseria" (o fascino, che dir si voglia).

In realtà quindi, il paragone più calzante per *Project Rub* va ricercato in *Wario Ware Touched!*, di cui eredita interamente sia il sistema di controllo (affidato a sapienti tocchi di pennino) che (sebbene in minor parte) l'insanità mentale dei giochi. Purtroppo, altrettanto non può dirsi riguardo a un altro dei punti forti del titolo Nintendo: la longevità. *Project Rub* infatti è lontano anni luce dall'abbuffata di minigiochi messa in tavola da monsieur Wario e ben poca cosa, al confronto, si rivela il tentativo di allungare il brodo aggiungendo nuovi livelli di difficoltà o nuovi abiti con cui agghindare la nostra donzella (che, ricordiamo, in realtà è nulla più che una silhouette nera), ottenibili scovando le sagome di coniglio dislocate nelle schermate di presentazione ai giochi. Nonostante tutto, lo stile accattivante e l'efficace realizzazione dei vari giochi disponibili sono sufficienti per garantire a *Project Rub* un giudizio complessivo positivo. Il livello di difficoltà è ben equilibrato, le sfide non sfiorano mai la frustrazione e si rivelano divertenti sia singolarmente (nell'apposita sezione del gioco), che inserite nel più ampio contesto della modalità principale. ★

FATTORE N
Meno ispirato, immediato e vario rispetto a *Wario Ware*.

GRAFICA
Da apprezzare la bizzarra scelta stilistica... Davvero ben fatta.

SONORO
Musica ambient e voci femminili costituiscono il commento sonoro.

TEMPO
Longevità non sempre fa rima con qualità, ma è davvero troppo corto...

GLOBALE
Situazioni al limite del malizioso riescono a rendere accattivante un titolo con qualche sbavatura.

%

(Sinistra) Una delle missioni in 3D, con tanto di radar e gestione del veivolo su touch screen.

STAR WARS EPISODIO III

"La Vendetta dei Sith si sdoppia su due schermi. E su due console"

GAMEINFO

- **USCITA**
Disponibile
- **SVILUPPATORE**
Ubisoft
- **EDITORE**
Ubisoft
- **DISTRIBUTORE**
Ubisoft
- **GIOCATORI**
1-4
- **GAME SHARING**
No

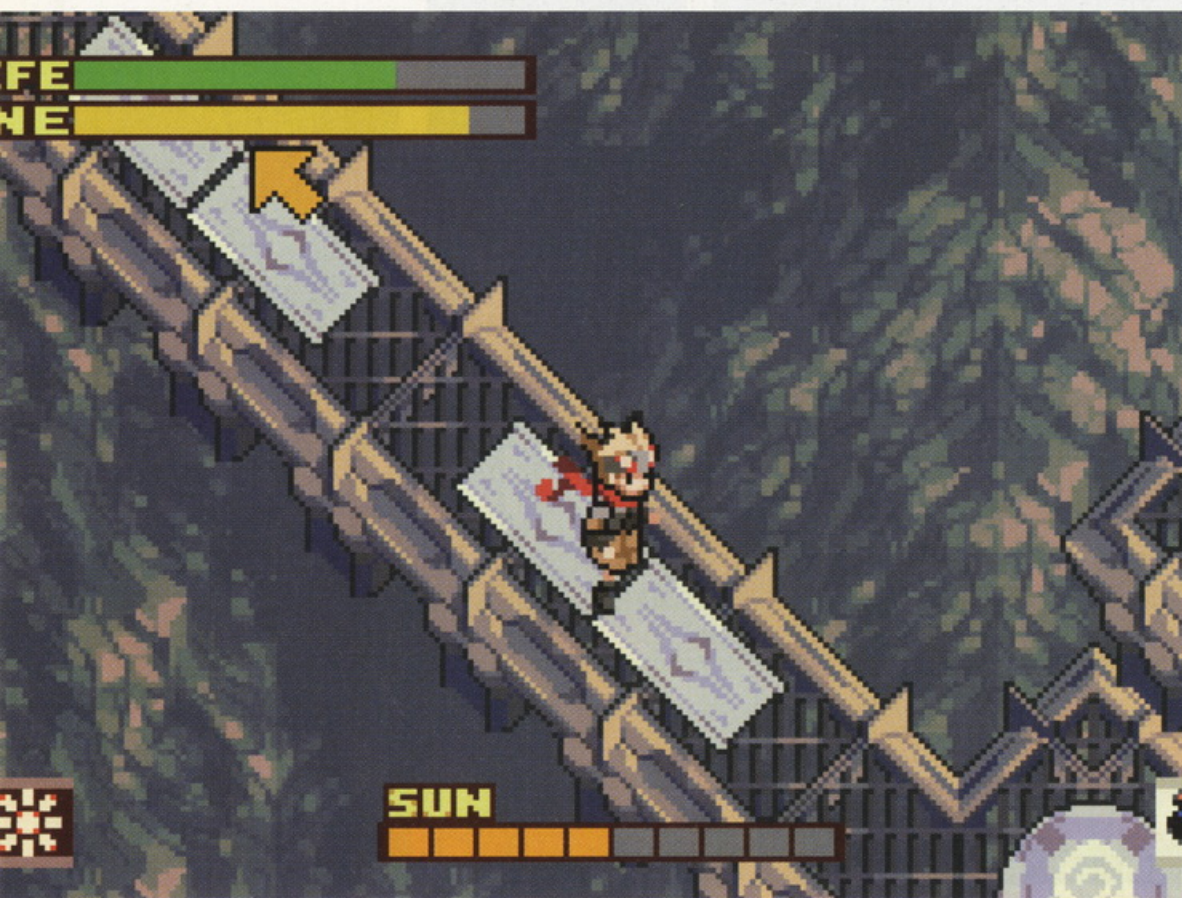
Poche storie. Se non fosse che entrambe le versioni portatili di *Star Wars Episodio III* portano ben in vista il medesimo marchio Ubisoft, una bella accusa di plagio ci starebbe come il cacio sui maccheroni. Veste grafica pressoché identica (con conseguente imbarazzo per il DS e vistosa gongolata del suo fratellino minore), così come struttura di gioco, level design, mosse e personaggi: questo è il verdetto dopo aver visto in azione in contemporanea il Game Pak per GBA e la Scheda di Gioco per DS di *Star Wars Episode III*.
Per comodità, quindi (e con la consapevolezza del fatto che la versione per DS debba "per contratto" garantire qualche opzione in più rispetto a quella GBA) per una recensione "base" del gioco vi rimandiamo a pagina 85, limitandoci ad analizzare qui le eventuali modifiche apportate e il modo in cui esse sfruttano le possibilità offerte dalla console. L'aggiunta senz'altro più corposa, nonché l'unico motivo che potrebbe realmente spingere a preferire l'acquisto di questa edizione del gioco, riguarda l'introduzione di alcuni livelli 3D a bordo di agili X-Wing. Alcuni di essi consistono nella semplice "sopravvivenza" a una folle corsa fra le insidie del tempio Jedi, altri invece vedono i nostri eroi impegnati in una vera e propria battuta di caccia contro i velivoli nemici o contro altri tre amici nella modalità multiplayer.
Eppure, nonostante la buona volontà, la sensazione che queste sezioni di gioco siano state inserite più con furbizia che con effettiva passione fatica ad abbandonarci. Forse per colpa di aree d'azione decisamente limitate, o ancora per via dell'alleggerimento grafico volto ad aggirare senza troppa fatica i problemi del motore 3D (una nebbia suggestiva ma decisamente sospetta circonda buona parte degli scenari. Eppure su N64 abbiamo visto cosette quali *Star Wars Rogue Squadron*!). E per finire, il tanto temuto "confronto" con il touch screen: ancora una volta purtroppo ci resta ben poco da dire, poiché la tecnologia del DS viene relegata al ruolo di "interfaccia alternativa" (per eseguire mosse che altrimenti richiederebbero l'utilizzo di un tasto), di semplice menu gestionale durante la distribuzione dei punti abilità o, infine, come radar durante le missioni in volo. Aggiungendo a questo il fatto che *SWEIII* per DS è semplicemente una fotocopia dell'idea originale presentata su GBA, ci porta a denunciare una colpevole pigrizia da parte di Ubisoft. ★

FATTORE N
Le sezioni 3D garantiscono un divertimento altalenante.

GRAFICA
L'avventura è identica a quella GBA, comunque ben fatta.

SONORO
L'unico vero comparto in cui il DS viene sfruttato a dovere.

TEMPO
A volte ripetitivo ma comunque godibile, peccato per l'esoso multiplayer.

GLOBALE
La versione per GBA con qualche missione in 3D. Troppo poco, troppo comodo, troppo deprimente per un DS.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

GAMEINFO

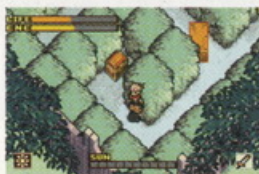
- **USCITA**
26 maggio
- **SVILUPPATORE**
Konami
- **EDITORE**
Konami
- **DISTRIBUTORE**
Halifax
- **GIOCATORI**
1-4
- **SALVATAGGIO**
Cartuccia

"La caccia ai vampiri di Kojima non è ancora finita!"

★ **In città si può visitare la Banca del Sole. Fidatevi, ma non troppo. Una volta indebitati, è difficilissimo riuscire a sanare le proprie riserve solari.**

Il primo episodio di *Boktai*, pubblicato circa un anno fa per i nostri GBA, è stato forse uno dei giochi più sorprendenti degli ultimi tempi: chi lo ha provato non ha potuto far altro che rimanerne affascinato. Sebbene la struttura di gioco fosse quella canonica delle avventure arcade, il tocco di Kojima (per i più distratti, la mente dietro al progetto *Metal Gear Solid*) era riuscito a metterla sotto una nuova luce: quella del Sole.

Il buio della notte

Come dovrebbe essere ormai noto, tutta la meccanica di gioco della serie di *Boktai* ruota attorno a uno speciale sensore capace di riconoscere la luce del Sole (sì, proprio quella del mondo vero eh!) e di rovesciarla nel mondo dove si muove Django, un solitario cacciatore di vampiri. Questa volta la landa che ospiterà il pallido avventuriero è quella della città dove è nato, il borgo di San Miguel, chiamato anche, in maniera affettuosa, la Città del Sole. In effetti il gioco si apre proprio con il protagonista, accompagnato dall'impalpabile presenza di Otenko (il suo fido consigliere), di ritorno nella sua città natale, una città però profondamente diversa da come la ricordava. Nonostante la sua vittoria sul male che inquinava la vita del territorio di Istrakan, infatti, San Miguel è ancora misteriosamente contagiata dalla peste oscura degli Immortali. A peggiorare le cose,

inoltre, interverrà il fato, questa volta sotto le mentite spoglie di un vampiro che attaccherà il nostro eroe prendendolo alla sprovvista e rubandogli la sua unica arma, la leggendaria Gun del Sol. Proprio da questo furto prende il via la nuova epopea di Django, costretto da Kojima a rinunciare allo strumento d'offesa su cui era, di fatto, costruito l'intero primo capitolo. Senza la Gun del Sol, Django si troverà costretto a fare affidamento su altre armi decisamente meno "fantascientifiche", ma non per questo prive di sorprese, anzi! A dire il vero la perdita della Gun del Sol, ancora più che un pretesto narrativo, è il punto di partenza per la "rivoluzione" della meccanica di gioco operata da Kojima. I combattimenti, per esempio, in questo secondo capitolo si basano per lo più su attacchi corpo a corpo, con il giocatore destinato ad aprirsi la strada con spade, lance, martelli da guerra ed alabarde. Tutti questi strumenti d'offesa, inoltre, nel corso dell'avventura possono essere anche abbinati a una serie di poteri elementali legati all'utilizzo di energia solare (come quello del fuoco, della luce, del vento e così via), ampliando a dismisura le combinazioni d'attacco. Ogni avversario, infatti, come nel primo capitolo è caratterizzato da un vero e proprio punto debole, e solo sfruttando al meglio l'arma più adatta combinata al potere elementale corretto è possibile avventurarsi nei dungeon e nelle segrete dei castelli senza correre il rischio di trasformarli nelle nostre, silenziose, tombe.

Le luci del crepuscolo

Come nel primo capitolo delle avventure di Django, i dungeon sono dei veri e propri monumenti innalzati in onore della subdola perfidia: niente è mai come appare. Questi "cambiamenti", ovviamente, sono legati alla luce solare, capace come non mai di suggerire il ritmo di gioco (di giorno è decisamente meno pericoloso avventurarsi sui bastioni delle cattedrali in rovina) e, soprattutto, di dettare la risoluzione degli enigmi. Questi ultimi già nel primo capitolo spiccavano per complessità e ingegnosità, eppure in *Boktai 2* i game designer commissionati dal Signore dei Vampiri sono riusciti a creare degli ostacoli per l'intelletto ancora più deliziosi. Tra indovinelli basati su "fattori temporali" (impossibile scendere nel dettaglio senza rovinare la sorpresa) e cataste di blocchi da riordinare come se si trattasse del "gioco del quindici" in salsa horror non è difficile immaginare decine di videogiocatori portati sulla soglia della crisi di nervi (come è capitato qui in redazione, tra l'altro). La complessità degli enigmi basati sullo spostamento dei blocchi è aumentata vertiginosamente da due elementi: il primo è la possibilità di romperli a colpi di martello da guerra (e questo vi

dovrebbe già far immaginare puzzle basati su spostamenti ed eliminazioni di casse e cassoni), il secondo invece è la loro suscettibilità ai poteri elementali abbinati alle nostre armi. Detto in poche parole, appoggiando la lama di una spada incantata con il potere del fuoco su di un blocco lo renderà incandescente, mentre la punta di una lancia abbinata al potere elementale del vento lo sposterà tenendolo sollevato da terra. I blocchi inoltre sono colorati di tinte diverse e... insomma, il gioco degli enigmi a base di blocchi è talmente ben strutturato, talmente complesso, talmente gratificante da poter essere quasi venduto a parte, come un titolo a sé stante. E invece, incredibilmente, questi enigmi sono solo una piccola parte del complesso meccanismo giocoso di *Boktai*. Un meccanismo che, come detto, viene mosso dai raggi del Sole: tra piattaforme e ascensori che si muovono solo spostando il proprio GBA dalla luce all'ombra, vampiri da bruciare nel calore del mezzogiorno e fasi stealth da affrontare con una mano pronta a coprire il sensore (così da oscurare la scena), il rapporto tra il portatile

Graficamente *Boktai* è ancora una volta veramente splendido.

★ **Nell'angolo in basso a destra è evidenziata l'arma in uso.**

Nintendo, il Sole e il giocatore si trasforma nel più divertente dei triangoli amorosi.
Ma quando si parla di amore, bisogna anche prestare attenzione a tutta una serie di imprevisti...

I primi raggi del sole nascente

La struttura di gioco di *Boktai 2* è decisamente più complessa e stratificata rispetto a quella del primo episodio. Questo è vero non solo per quanto riguarda il sistema di combattimento o l'astuzia degli enigmi, ma per la profonda commistione con parecchi elementi tipici dei GdR. Questa si traduce, all'atto pratico, nella facoltà del giocatore di influenzare pesantemente lo sviluppo e la crescita di Django, spartendo come meglio crede i punti esperienza guadagnati durante le esplorazioni e i combattimenti. Inoltre anche la gestione dell'inventario è stata "corretta" da una intelligente operazione di approfondimento, con ampie possibilità di personalizzazione del proprio arsenale d'attacco, delle armature difensive e delle arti magiche. La gestione stessa degli strumenti curativi come pozioni, incantesimi e creme di protezione solare (a cosa mai potranno servire? Lo scoprirete ben presto...) è ancora più importante ai fini della buona riuscita dell'avventura, finendo inoltre per essere influenzata anch'essa dalla luce del Sole. Proprio come in *Metal Gear Solid: Snake Eater*, infatti, anche in *Boktai 2* gli alimenti sono soggetti a un naturale

deterioramento, questa volta legato non solo al passare del tempo ma anche all'intensità della luce solare. Insomma, quella mela conservata nello zaino per lo scontro con un boss, dopo una mezza giornata sotto il Sole, tenderà a marcire. Magari sarà ancora in grado di reintegrare un po' di energia, ma a che prezzo? Il Sole, insomma, è il vero protagonista di *Boktai 2*: al tempo stesso un fido alleato e un antagonista imprevedibile. Un Sole beffardo nei confronti del giocatore e, di conseguenza, dello sventurato Django.

Brucia, vampiro, brucia!

Ogni elemento di Boktai 2, a conti fatti, risulta più complesso, più compiuto, più imprevedibile di quanto visto nel primo episodio. La mano di Kojima, sempre tesa ad indicare vie errate al giocatore e a strattonarne l'attenzione verso inquietanti zone d'ombra dove i contorni del videogioco e delle nostra realtà tendono a sfumarsi, è riconoscibile praticamente in ogni istante, rendendo la struttura di gioco estremamente affascinante ma anche tanto impenetrabile. Detto in poche parole, nonostante l'incredibile qualità di *Boktai 2*, il consiglio è quello di cimentarsi nell'impresa solo se si è certi della propria caratura come Cacciatori di Vampiri (ovvero, "solo se si è completato l'episodio precedente"). In caso contrario, con ogni probabilità sareste destinati a muovervi in eterno circondati dalle tenebre, ululando maledizioni alla Luna e rimpiangendo la calda, soffusa luce del Sole. ★

★ **Il fido Otenko spesso vi aiuterà indicandovi il percorso da seguire. Ma ben presto vi ritroverete veramente soli soletti. E allora...**

FATTORE N
Più complesso e impenetrabile. Il fascino del legame con il Sole è innegabile.

GRAFICA
Qualche sporadico rallentamento... ma il resto è semplicemente perfetto.

SONORO
I temi originali si sporcano di sabbia e risuonano degli echi cari a Morricone.

TEMPO
L'avventura vera e propria è molto più lunga di quella del primo episodio.

GLOBALE
La struttura è impreziosita da elementi tipici dei GdR e, soprattutto, dai colpi di genio di Kojima.

Il piccolo Atom si troverà a combattere avversari di ogni sorta. E di ogni dimensione!

ASTROBOY: OMEGA FACTOR

"La minaccia atomica, vista dagli occhi di un bimbo robot"

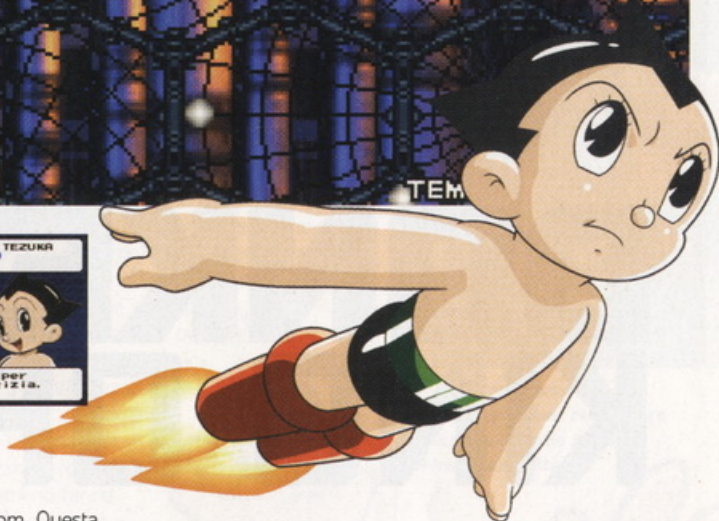
Graficamente su GBA solo di rado si è visto di meglio...

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Treasure
- **EDITORE** Sega/THQ
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Nello stesso mese in cui si festeggia, su GameCube, il secondo capitolo delle pirotecniche disavventure del prode Joe, per una serie di fortunate coincidenze (o meglio, per una serie di imbarazzanti ritardi) anche il GBA si trova a celebrare la pubblicazione europea del miglior gioco d'azione della propria line-up.

È tutto troppo facile...

In realtà Treasure, ovvero il team di sviluppo responsabile di questa edizione per GBA della leggendaria serie a fumetti di Astroboy, si è limitata a fare quello in cui riesce meglio, ovvero a prendere una meccanica di gioco estremamente classica e a rinnovarla innaffiandola di fantasia, di stile e di sostanza. La meccanica di gioco in questione è proprio quella dei giochi d'azione bidimensionali che, negli anni '80, dominavano l'intero settore ma, proprio come ha fatto Capcom per *Viewtiful Joe*, tutto il canovaccio giocoso è stato rivisto, remixato e strattonato verso nuovi picchi adrenalinici. Tutto il gioco, infatti, è costruito attorno a due elementi che, rispetto ai classici del genere, si rivelano più profondi ed eclettici. Il primo di questi è senza dubbio il sistema di controllo, capace di restituire al giocatore la sensazione di essere sempre in grado di affrontare qualsiasi tipo di scontro, sia che questo venga combattuto a mani nude e con i piedi ben piantati per terra, sia che la lotta si sposti in cielo e sia ritmata dai bagliori dei raggi laser. Proprio la varietà delle situazioni di gioco è il secondo degli elementi rivisitati da Treasure. Sotto questo punto di vista, infatti,

Omega Factor è semplicemente impressionante, visto che ogni livello è un vero e proprio "tour de force" sia sotto il profilo grafico che sotto l'aspetto della meccanica di gioco vera e propria. Tra combattimenti contro boss dal forte sapore nostalgico, sezioni che ricalcano i classici giochi di piattaforme e risse vere e proprie non ci si annoia mai. Nonostante gli straordinari richiesti al robottino di Osamu Tezuka, però, il gioco al livello di difficoltà più basso è veramente troppo semplice. Ma basta bussare alla porta della missione a livello Normal per ritrovarsi scaraventati in un infernale coin-op degli anni '80.

Ma è impossibile!

Il cambio del livello di difficoltà, in effetti, ribalta completamente il ritmo di gioco. La missione di Astroboy da una tranquilla e svagata passeggiata tra ragni meccanici e orrori bionici si trasforma in una esperienza assolutamente marziale. Questo cambiamento non è dovuto, come accade di solito, a un innalzamento dell'aggressività degli avversari, ma dal ridimensionamento dell'arsenale a disposizione del piccolo robot. In pratica, invece di poter utilizzare per 30 volte le proprie armi speciali, il giocatore avrà solo cinque possibilità di sfruttare il raggio laser e la mitragliatrice di Atom. Questa abissale differenza sposta quindi in maniera ancora più netta la buona riuscita della missione verso le abilità del giocatore, abilità che inoltre non si limitano alla sola padronanza dei comandi, ma che titillano l'ingegno nel cruciale momento del potenziamento del proprio arsenale.

Un cuore grande così

Insomma, quello di Treasure, ancor più che un videogioco, è un vero e proprio omaggio alle figure di Astroboy e del suo creatore, Osamu Tezuka. Dietro alla strepitosa maschera tecnologica (ovvero dietro a una veste grafica e sonora eccellente) si nasconde uno spirito ribelle e combattivo, cioè una meccanica di gioco classica e dura come il ferro. Ma per "vincere" veramente non basteranno solo i muscoli. Servirà anche un cervello acuto e strategicamente preparato, oltre a un cuore grande così.
Tutte doti che al piccolo Atom di Tezuka (proprio come ai suoi fan), non sono mai mancate. ★

★ **Potenziare l'arsenale di Atom è fondamentale per proseguire nel gioco.**

FATTORE N
È divertente fin da subito, grazie al sistema di controllo e al ritmo di gioco.

GRAFICA
Qualche rallentamento sporca una veste grafica vibrante, vivace e fantasiosa.

SONORO
Un po' anonima la colonna sonora, ottimi invece gli effetti.

TEMPO
Troppo facile o tanto difficile, a seconda della propria voglia di combattere.

GLOBALE
Veloce, frenetico, colorato, stiloso e fedele alle atmosfere del fumetto originale. Tezuka ne sarebbe contento.

%

Premendo i tasti dorsali, il vecchio Donkey potrà liberarsi di questa antipaticissima vespa.

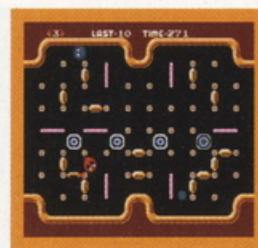
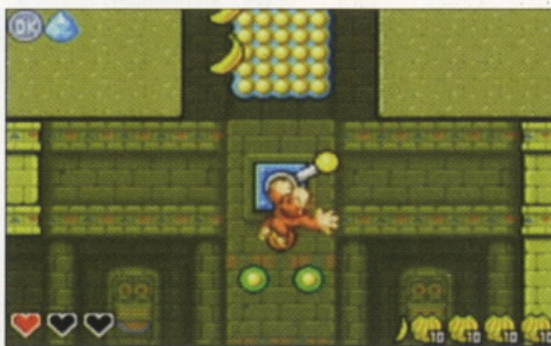
DONKEY KONG KING OF SWING

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Paol
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Immaginate un enorme parco giochi a tema, suddiviso in varie aree (la giungla, il deserto, il mare...) e attraversato da una serie infinita di pareti di legno costellate da una miriade di giganteschi spilli colorati. Ora immaginate uno scimmione dal muso ultra noto arrampicarsi allegramente su questi "tavoli del Pachinko" sospesi nel vuoto, dondolandosi da un piolo all'altro, mentre si esibisce in traiettorie circolari e sinuosi slanci ondulatori. Per quanto vi possa sembrare assurdo e delirante, queste sono le premesse per la nuova apparizione di Donkey Kong dopo le furibonde sessioni a colpi di conga di *Jungle Beat*. E anche questa volta è il ritmo a fare da padrone. Già, perchè sebbene *King of Swing* non abbia nulla da spartire con i giochi musicali, il concetto di "senso del ritmo" riveste un ruolo di fondamentale importanza.

La meccanica di gioco è quanto di più elementare e immediato si possa immaginare: con il semplice utilizzo dei tasti dorsali controlleremo

> "Il gorilla di Nintendo vola più alto di Yuri Chechi"

il movimento delle "braccia" del pelosissimo Donkey, impegnato ad aggrapparsi ai sostegni di cui sopra per tentare la scalata verso il malvagio King K. Rool (ovvero il rapitore dei suoi congiunti). Una volta afferrato un pomello, il ginnico primate continuerà a volteggiare in senso orario (o antiorario, a seconda della mano con cui si è arpionato il sostegno) un po' come succede a un atleta alle prese con le parallele. La forza centrifuga impressa farà il resto, permettendoci di catapultarci da un pannello all'altro.
La pressione combinata dei due tasti, invece, caricherà una sorta di energia utile a spiccare balzi e sferrare attacchi. Sarà poi possibile ricorrere a un salto amplificato accompagnato da qualche secondo di invulnerabilità, a patto di consumare una manciata di preziose banane. Inoltre, a differenza di quanto avviene, solitamente, nei giochi di piattaforme, l'utilizzo dei frutti raccolti permetterà di riguadagnare energia vitale, dettaglio che fa sorgere qualche dubbio sulla vera natura di *King of Swing*.

Il re dello swing

Musicalmente parlando, lo Swing è un genere che si basa principalmente sulla sezione ritmica. In questo senso, il titolo del gioco è quanto mai azzeccato dato che, come si accenava in apertura, è il ritmo a dettare l'azione. Una bracciata dopo l'altra, nuotando in aria senza fretta (non esistono limiti di tempo), ci si ritrova ben presto totalmente immersi in una pratica che, oltre a essere piacevolmente zen, lambisce i confini dell'esperienza musicale. La coordinazione e la precisione richieste dai giochi d'azione si sposano così con il tempismo e l'armonia che scandiscono i "Bemani". Tuttavia, *King of Swing* può essere tranquillamente definito un puzzle game, dal momento che ogni livello è strutturato come una sorta di rompicapo da risolvere a suon di salti e volteggi.
I primi livelli sono molto semplici, quasi una sorta di addestramento, e insegnano al giocatore a prendere dimestichezza con le prime evoluzioni. Ma proprio quando si raggiunge la convinzione di aver metabolizzato la formula, ecco che nuovi elementi fanno capolino. I pomelli cominciano a ruotare, a rincorrersi, a scomparire al tatto. Appaiono leve per azionare congegni meccanici, sassi con cui disegnare parabole arcuate, bombe da far esplodere contro i nemici.
King of Swing stupisce di continuo, innescando una girandola di idee che si inseguono in una curva di difficoltà perfettamente calibrata, rendendo l'esperienza via via più ricca e impegnativa. Talmente impegnativa da richiedere al giocatore di re-inventare completamente il proprio stile (vi sfidiamo ad arrampicarvi agevolmente sul ghiaccio) e così intensa da indurci ad abbandonare il nostro fido Game Boy Advance SP sul comodino, sfiniti dopo una sessione estenuante e con gli indici doloranti per via dei crampi (il che non è esattamente un bene ma si può perdonare, questa volta). ★

FATTORE N
King of Swing rappresenta la nuova frontiera dei puzzle game "ibridi".

GRAFICA
Stop al redering di *DKCountry*... Benvenuto stile squisitamente "cartoon"!

SONORO
Un motivetto che non sa far altro che entrare prepotentemente in testa...

TEMPO
Tanti livelli che metteranno a dura prova la vostra pazienza e la vostra audacia.

GLOBALE
***King of Swing* rappresenta uno degli "esperimenti" più riusciti di Nintendo degli ultimi tempi su GBA.**

88%

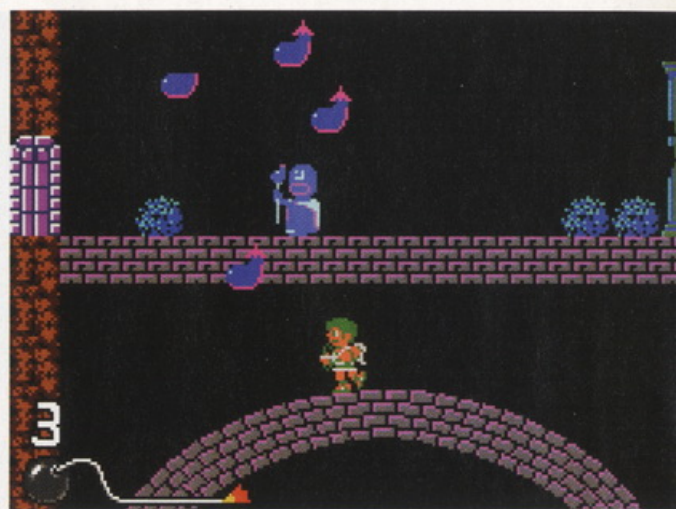
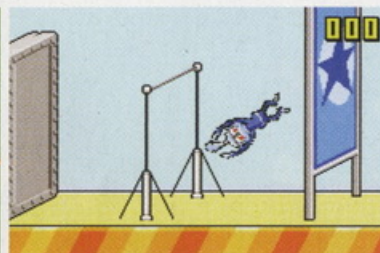
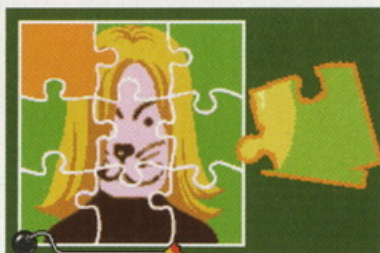
★ Un'inclinazione a sinistra seguita da una a destra e il nostro demolitore si getta indomito verso la piramide umana!

WARIO WARE TWISTED!

"Giro giro tondo: con Wario ti diverti un mondo"

GAMEINFO

- **USCITA** 24 giugno
- **SVILUPPATORE** Nintendo
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1-2
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Avete mai assecondato una curva particolarmente ostica di un gioco di guida con un'inclinazione più o meno involontaria del corpo? Quando vi acquattate dietro un muro in uno sparatutto, non vi capita mai di dare una sbirciata con la testa oltre l'angolo che invece è palesemente immobile sullo schermo? Insomma, il vostro corpo ha mai provato a rendere almeno un pizzico più reali le vostre intenzioni motorie nei videogiochi? Se la risposta è sì, Wario vi ha appena rovinato la vita con la sua ultima invenzione. L'avido furbastro ha infatti inserito nella cartuccia del "suo" nuovo *Wario Ware Twisted!* per GBA un sensore di movimento e per di più lo ha accompagnato con un bel motorino vibrante a mo' di "rumble pak". Questa CCV (Cicciotta Cartuccia Vibrante) fa da fondamenta tecnologica alla sua ultima delirante collezione di minigiochi. Pronti a svoltare?

Pit riuscirà a evitare questa micidiale pioggia di melanzane greche?

La stragrande maggioranza dei minigiochi di *Twisted!* è tutta cucita intorno a questa semplice azione: ruotare il GBA come fosse un piccolo volante. Ogni tanto è richiesta anche la pressione accorta del pulsante A tra una rotazione e l'altra, ma di base il succo è tutto qua. A qualcuno potrà sembrare quasi riduttivo, ma chiunque abbia giocato con un altro episodio di *Wario Ware* sa come ogni singola prova da cinque secondi sia un piccolo enigma a sé che, per quanto semplice, può diventare un'impresa se va risolto in fretta e furia e per di più in un contesto che sarebbe riduttivo definire assurdo. A questo si aggiunge il fatto che il simpatico gruppo di sviluppatori nipponici è riuscito nell'impresa di superare se stesso in quanto a creatività nell'invenzione dei nuovi esilaranti minigiochi. Che si tratti di lavare una macchia da un piatto ruotando il GBA, di svuotare il carico di terra di un camion in una fossa inclinando la mano di conseguenza o di appiccare il fuoco con un legnetto su una tavola agitando freneticamente la povera console, il risultato è sempre quello: diverte in maniera immediata e totale. Il sensore è particolarmente sensibile e se in alcuni casi agitarsi è la cosa migliore, in altri un approccio misurato è obbligatorio. Due flessioni si possono fare al volo, ma combattere contro un naso gigante richiede maggiore delicatezza se si vogliono portare tutte e quattro le dita in porto. La fisicità dei nuovi giochi basati sul sensore di movimento è ulteriormente amplificata dall'effetto rumble: facendo scivolare un bicchiere di latte su un bancone si avverte il peso che si sposta tra le due mani e rovesciando il bicchiere il tonfo atterrisce chi gioca non solo perché un'altra preziosa vita è sparita. Alla masnada di minigiochi si aggiungono poi i "regali" da sbloccare che si presentano sotto forma di giochini contenuti in sfere di plastica elargite da un distributore speciale. Basta superare con successo un Quadro Boss

di un personaggio e una nuova sorpresina si aggiunge alla collezione. Dischi da scratchare, simulatori di caleidoscopi, strumenti musicali da suonare ruotando il GBA, giocattoli, ulteriori minigiochi e semplici follie come quelle che accompagnano *Wario Ware Touched!* sono presenti qui in maniera ancora più massiccia. Alcune saranno anche più che futili, ma ogni volta che se ne scopre una nuova e la si vede all'opera il senso di meraviglia non manca. Il tutto è poi confezionato con il "solito" stile grafico che fa dello sberleffo, del grottesco e della pazzia spensierata il suo stendardo multicolore. È quindi il paese della cuccagna? Certo, è il miglior episodio di *Wario Ware*, ma obiettivamente va detto che oltre a divertire chi impugna il GBA, la rotatoria follia di *Twisted!* tende a contagiare anche chi si trova nei paraggi. Alla fermata dell'autobus qualcuno potrebbe sbirciare le vostre peripezie incuriosito da tanto movimento, qualche signora potrebbe anche sfoggiare un sopraciglio di disapprovazione e qualcun altro ghignare sotto i baffi. Resta il fatto che per quanto ci si possa sentire a disagio ad agitarsi come dei dementi in pubblico, una volta che la valanga di minigiochi ha avuto inizio diventa impossibile non rotolare a valle con lei. ★

FATTORE N
Sensore e rumble rendono il divertimento più efficace che mai.

SONORO
Musiche ed effetti davvero deliranti calzano il gioco a pennello.

GRAFICA
Lo stile tra il Trash e la Pop Art è il marchio di fabbrica della serie.

TEMPO
Completarlo è facile... smettere di divertirvi è impossibile!

GLOBALE
***Twisted!* riesce nell'incredibile impresa di essere il più divertente, vario e creativo episodio della serie.**

92%

★ Il GdR tutto azione di Square Enix si distingue per il ritmo frenetico degli scontri e i colori sgargianti di personaggi e scenari.

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

"Piccolo dramma esistenziale in dodici atti"

GAMEINFO

USCITA
Disponibile
SVILUPPATORE
Jupiter
EDITORE
Square Enix
DISTRIBUTORE
Nintendo
GIOCATORI
1
SALVATAGGIO
Cartuccia

Prendete gli universi Square Enix, prendete le favole di casa Disney, mescolate il tutto e otterrete Kingdom Hearts, una serie in cui il giovane Sora vive una miriade di avventure in compagnia di Pippo e Paperino, alla ricerca di amici perduti, visitando le ambientazioni Disney più classiche e amate, dall'Isola che non c'è, al bosco di Winnie Pooh, al Paese delle Meraviglie. Ambienti straordinari, che fanno però da semplice cornice a questo *Chain of Memories* che vede Sora unico protagonista e lascia agli eroi Disney il vago ruolo di comprimari, presenti più per caso che davvero funzionali alla vicenda. Il gioco è un lungo e periglioso viaggio diviso in dodici capitoli, ricolmi di battaglie, esplorazioni e questioni esistenziali. Della magia Disney ci restano i colori pastello, tanti personaggi memorabili e una colonna sonora che cattura fin dalle prime note, impreziosendo un gioco dalle meccaniche complesse, basato sulle ormai classiche carte collezionabili.

Ma da dove prende le mossa l'avventura? Presto detto: Sora, Pippo e Paperino entrano nel misterioso Castello dell'Oblio, dove vecchi ricordi riaffiorano e ricordi recenti svaniscono. Qui ogni cosa è regolata da carte speciali, da usare per creare un piano del castello, aprire porte e, soprattutto, combattere contro orde di creature bellicose e i fantomatici uomini in nero, membri di una curiosa organizzazione chiamata... l'Organizzazione (la fantasia, questa sconosciuta). Ogni stanza, ogni nuovo livello, è una rielaborazione dei ricordi di Sora. Lo scopo resta quello di esplorare l'intero castello alla ricerca di un frammento di memoria perduto, contrastando i piani dei tizi in nero e lottando con i loro servitori. La struttura di base resta sempre la stessa: Sora

entra in un ambientazione Disney dove incontra vari personaggi, interagisce con loro, affronta un miliardo di nemici, batte il boss di fine livello e raggiunge l'ambiente successivo dopo aver salvato la fanciulla di turno o qualcosa di lontanamente simile. La linearità del procedimento è, per fortuna, sconvolta da un sistema ben congegnato che può regalare enormi soddisfazioni a chi avrà il coraggio di sviscerarlo con calma. Sora combatte in tempo reale contro nemici dagli svariati poteri contando su carte magiche che vengono utilizzate con il tasto Azione. Manco a dirlo ci sono centinaia di carte per tutti i gusti, dalle più immediate per portare attacchi diretti, a quelle magiche, alle evocazioni, fino a carte da equipaggiare per modificare le condizioni generali di uno scontro. La composizione del mazzo richiede un'attenta pianificazione, perché preparare combinazioni devastanti resta il solo modo per uscire vincitori dalle battaglie. A prima vista si potrebbe pensare di poter vincere utilizzando le carte a casaccio, mietendo vittime. Ma non è così e padroneggiare le "combo" sarà vitale, almeno per annientare i terribili boss. Per realizzare una sequenza di attacchi è sufficiente selezionare fino a tre carte e usarle assieme in un solo colpo. La composizione non è casuale, ma dettata da formule che si raccolgono nel corso dell'avventura. Una sola carta di Fuoco crea una scintilla, due carte Fuoco provocano danni maggiori e tre assieme generano un'esplosione di grande forza. Provate poi a sommare il potere dei venti, la forza di gravità e l'evocazione del Genio di Aladdin per un risultato eccezionale. Esistono decine di combinazioni dagli effetti micidiali, tutte spettacolari e da sperimentare con pazienza. Ma il sistema non si ferma alle combinazioni e mostra una raffinatezza insospettabile. Ogni carta possiede un valore numerico ed è quindi possibile interrompere l'attacco nemico giocando una carta con un valore più alto oppure impedire al nemico una contromossa, giocando le carte di conseguenza. Siamo alle solite, spiegare un sistema basato su carte è troppo complicato a parole, ma in concreto si traduce in battaglie furibonde, caotiche solo agli occhi di un neofita.
Chain of Memories è una lunga avventura scandita da frequenti battaglie (a tratti ripetitive e frustranti), condita da una trama intrigante, ma diluita in un contesto troppo lineare. ★

★ **La struttura è sempre la stessa: collezionate le chiavi e spalancate le porte fino al boss. Un po' ripetitivo? Avete centrato il punto...**

FATTORE N
Lineare, ma profondo nei combattimenti: meno battaglie avrebberò giovato.

SONORO
Motivi azzeccati riescono a creare la giusta atmosfera in ogni occasione.

GRAFICA
Splendido design di nemici e personaggi, filmati mozzafiato!

TEMPO
Da giocare ne avrete... anche dopo averlo finito la prima volta.

GLOBALE
***Chain of Memories* è davvero originale, confezionato con cura e dotato di un sistema tutto da esplorare.**

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

"Per una volta Rayman non deve fare tutto da solo"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Ubisoft
- **EDITORE** Ubisoft
- **DISTRIBUTORE** Ubisoft
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Un ritorno ricco di sorprese per la cara vecchia mascotte Ubisoft: l'aiuto dell'amico Globox e un mondo nuovo da esplorare per la prima volta (per quanto riguarda il GBA) in tre dimensioni. Ma facciamo un po' di ordine: *Rayman Hoodlum's Revenge* è il seguito del terzo episodio dedicato alla simpatica melanzana. Discorso a parte, invece, per quanto riguarda il DS, che ospita la versione da tasca del "classico" *Rayman 2*, originariamente ospitato su N64.

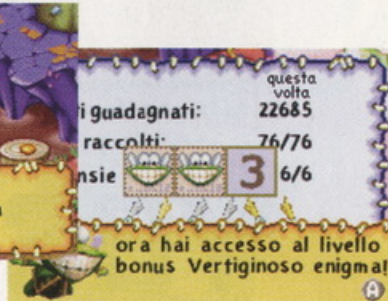
Ubisoft ci ripropone questa nuova avventura in una struttura "inedita" se confrontata con i precedenti capitoli portatili del gioco. Abbandonati i fasti grafici degli antichi (e splendidi) episodi a scorrimento laterale, *Rayman Hoodlum's Revenge* si presenta sotto forma di un classico gioco di piattaforme in prospettiva isometrica, con tutti i sui pregi e (forse più numerosi) difetti. Fra questi, non si può fare a meno di notare la perdita del livello di dettaglio degli scenari con una loro conseguente banalizzazione, che fa perdere al titolo buona parte del suo storico appeal. A conferma di questo cambiamento decisamente non indolore sopraggiungono anche alcuni problemi di carattere pratico non proprio occasionali: il controllo del personaggio non riesce a rivelarsi confortevole, sia

Più che un rampicante quasi una tappezzeria, ma l'importante è che serva allo scopo: arrampicarsi.

(soprattutto) se inserito nel contesto di alcuni passaggi impegnativi, sia durante l'esperienza di gioco complessiva. Nonostante l'apporto del tasto L per "guardarsi in giro", la visuale rimane sempre troppo limitata per poter effettuare balzi a cuor leggero senza correre il rischio di finire in qualche guaio e il calcolo delle distanze (e soprattutto delle "altezze") non sempre avviene con facilità. Per spostarsi, Rayman può anche contare su una sorta di elicottero (disponibile però solo in prossimità dell'apposita icona. Non bastava lo storico ciuffo a elica?) ma anche su alcuni comodi mezzi di trasporto (una barca per esempio) in base alle diverse esigenze del territorio. La novità più "ingombrante" introdotta in Rayman Hoodlum's Revenge è la presenza di Globox come personaggio giocabile, che ruba la scena al collega diventando attore di buona parte dell'avventura. Gli spazi riservati a Globox rappresentano un'azzeccata parentesi di gioco fra una missione e l'altra del protagonista principale.

Solid globox

Dall'azione frenetica si passa a un più cerebrale "nascondino", in cui evitare i nemici o, al massimo, affrontarli dopo aver bevuto del succo di prugna contenuto in alcuni barili dislocati qua a là (abbiamo già fatto conoscenza con le due "personalità" di Globox in Rayman 3). L'impossibilità di saltare e la conseguente certezza di non dover rischiare la pelle (i nemici al massimo possono spaventarci facendoci fuggire a gambe levate) rendono queste sezioni di gioco decisamente più rilassanti alla luce dei problemi analizzati in precedenza, ma l'altra faccia della medaglia è rappresentata da un pizzico di monotonia sconfitto solo in parte da alcuni diversivi come la liberazione di ostaggi ed elementari enigmi a base di interruttori.
Per "sbloccare" le varie ambientazioni è sufficiente riuscire a raggiungerne l'uscita: il punteggio calcolato in base ai Lum raccolti e ai Teenies liberati (un classico) permette di collezionare dei francobolli premio che danno di volta in volta accesso a quadri bonus. Naturalmente, ogni livello può essere rigiocato per completare l'avventura al 100% trovando tutti i segreti, ma non siamo sicuri che tutti saranno disposti a farlo... ★

★ **In base al punteggio ottenuto è possibile collezionare dei francobolli bonus.**

FATTORE N
La dimensione in più non fa che peggiorare l'approccio al gioco.

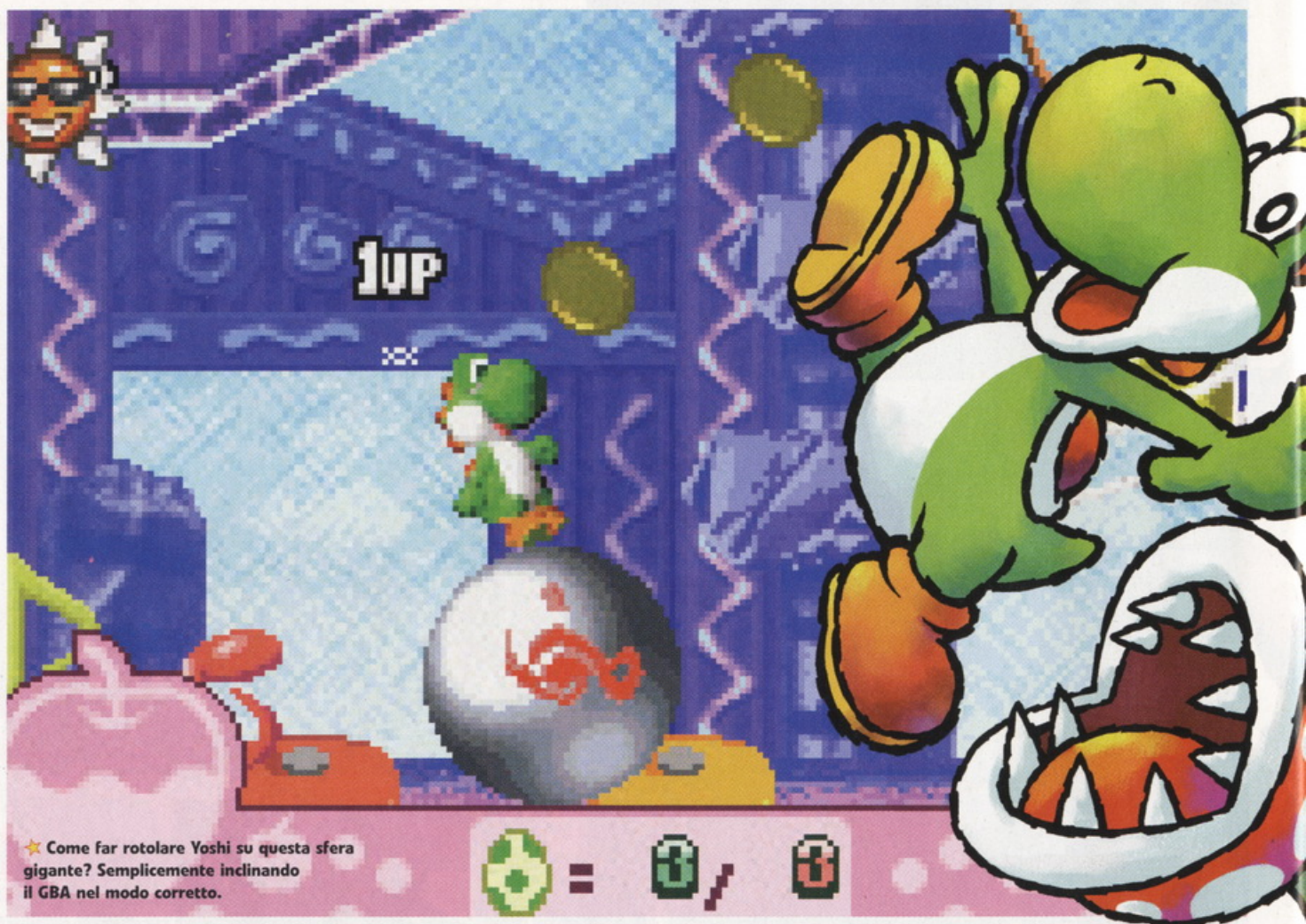
GRAFICA
Non possiamo fare a meno di rimpiangere i cari vecchi fondali 2D...

SONORO
Pressocché inesistente, non solo come qualità, ma anche come quantità.

TEMPO
I classici "passaggi frustranti" e una certa lacuna negli stimoli...

GLOBALE
Questa volta Ubisoft e il suo pupillo non convincono: le novità non sembrano aver sortito gli effetti sperati.

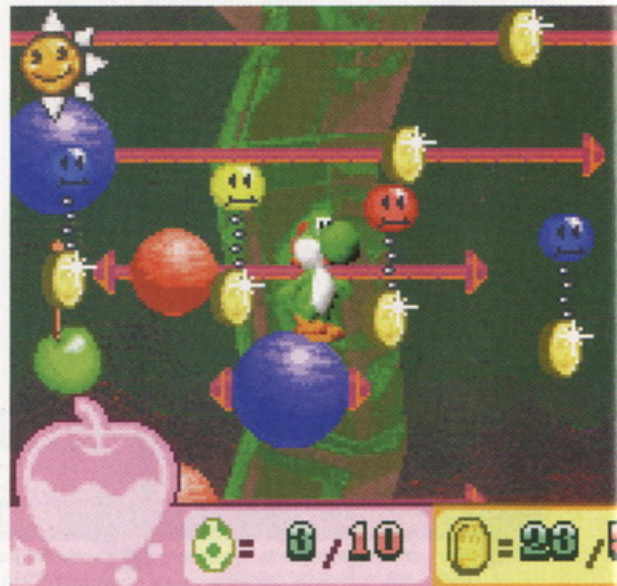
70%

Come far rotolare Yoshi su questa sfera gigante? Semplicemente inclinando il GBA nel modo corretto.

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

"Il sauro egocentrico: ora vuole che il mondo ruoti attorno a lui"

GAMEINFO

- **USCITA** 22 aprile
- **SVILUPPATORE** Artoon
- **EDITORE** Nintendo
- **DISTRIBUTORE** Nintendo
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Se siete dei videogiocatori attenti, avrete certamente notato come Nintendo sia indaffarata a sperimentare non solo sui sistemi di controllo, ma anche sulle meccaniche di gioco in sé. A cominciare dalla geniale serie di *Wario Ware*, passando per *Donkey Kong Jungle Beat* e *King of Swing*, fino a giungere al recentissimo *Yoshi Touch'n Go*, abbiamo assistito agli sforzi profusi dalla grande N nel pregevole tentativo di rinnovare meccaniche di gioco ultra collaudate, all'insegna della contaminazione tra i vari generi ormai "istituzionalizzati".
Con *Yoshi's Universal Gravitation*, Artoon (a cui Nintendo, probabilmente per ragioni di tempo, ha affidato lo sviluppo del gioco) sembra voler portare avanti questa tendenza, sia dal punto di vista tecnico che concettuale. Oltre alla peculiarità del sistema di controllo, che si appoggia a un sensore

★ **Non sempre gli enigmi a cui viene posto di fronte Yoshi brillano per intuitività.**

di movimento simile a quello che presenta anche *Wario Ware Twisted!*, è impossibile non notare una struttura che si discosta notevolmente da quella canonica dei giochi di piattaforme. I livelli, estremamente brevi e circoscritti, sono particolarmente differenziati tra loro e si presentano come una serie di minisfide in cui vari personaggi richiedono al giocatore di raggiungere degli obiettivi prestabiliti, piuttosto che guadagnare semplicemente la fine del livello. Così, oltre che con la tradizionale raccolta di monete, il prode sauro verde dovrà fare i conti con abbondanti scorpacciate di frutta (e di avversari), galoppate a perdifiato contro il tempo e slalom tra piante Piranha e Shy Guy assortiti (in certi frangenti dovrete semplicemente evitare di colpire i nemici).
In realtà la vera sfida risiede altrove, e più precisamente nella corretta padronanza della forza di gravità, croce e delizia di questa esperienza tanto fresca quanto bizzarra.

Lezioni di fisica applicata

Per comprendere meglio il funzionamento del sensore di movimento, provate a immaginare di stringere tra le mani un barattolo di vetro nel quale sia stato rinchiuso il povero Yoshi. Ruotando il polso verso destra, il paffuto dinosauro potrà arrampicarsi sulla parete corrispondente, che ora si trova in posizione inclinata. Similmente, una palla rotolerà, un pendolo comincerà a oscillare e una piattaforma arrotolata si dispiegherà.
Prendere dimestichezza con il sistema di controllo può rivelarsi un affare complicato, ma dopo un breve periodo di pratica la soddisfazione vi ripagherà di tutti gli sforzi.
Purtroppo, per quanto credibile sotto il profilo prettamente fisico, il modello implementato tende a risultare tanto intuitivo in alcuni contesti quanto macchinoso in altri. Se, da un lato, oscillare il GBA per far scorrere le biglie di un pallottoliere può rivelarsi una manovra del tutto immediata, dall'altro riuscire a imprimere la corretta inclinazione a un dinosauro in caduta libera non sempre si traduce in un'operazione semplicissima.
Anzi, talvolta rasenta l'impossibile. Se poi considerate che tutti i mondi sono disseminati di punte in grado di dispensare morte al semplice tocco vi renderete conto di come, in alcuni passaggi, *Yoshi's Universal Gravitation* si trasformi da un divertente puzzle game "sui generis", in un distillato di frustrazione poco "nintendosa".
Questo non significa, tuttavia, che si tratti di un gioco particolarmente impegnativo. Al contrario, il titolo di Artoon finisce per essere fin troppo facile e, per giunta, molto breve. Il che, unito a un design dei livelli non sempre ispirato, a una caratterizzazione del protagonista decisamente sotto tono e a un mancato senso di compiutezza, non rende pienamente giustizia ai "moti rivoluzionari" di Nintendo. ★

FATTORE N
Ora tremendamente divertente, ora estremamente irritante.

SONORO
I motivetti stile "anni '80" risultano azzeccati, ma annoiano presto.

GRAFICA
Seppur non ai livelli di *Yoshi's Island*, lo stile merita comunque un plauso.

TEMPO
Ritmo blando e scarsa longevità non sono compensati dai pochi segreti.

GLOBALE
Un sacco di buoni spunti, una discreta realizzazione tecnica e... una moltitudine di elementi fuori posto.

62%

Una delle prime fasi di gioco: la caratterizzazione dei personaggi è palesemente sopra la media.

METAL SLUG ADVANCE

"Dalla sala giochi al GBA il passo è breve... o no?"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Playmore
- **EDITORE** Snk
- **DISTRIBUTORE** D+ International
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Parlare di SNK, per chi ha qualche anno sulle spalle, non può che far scendere una lacrimuccia in memoria dei bei tempi passati nelle sale giochi. All'epoca infatti la software house giapponese si spartiva assieme a Capcom il regno dei cabinati, offrendo dei veri e propri capolavori che hanno scritto importanti pagine nella storia dei videogame. Una di queste pagine deve doverosamente essere dedicata a *Metal Slug*, tra i più adrenalinici e divertenti giochi d'azione mai realizzati. Benché siano passati quasi dieci anni dal primo episodio, e nonostante SNK abbia attraversato una vera odissea diventando solo l'ombra di ciò che era, la serie Metal Slug ha continuato a vivere e proliferare non solo in sala giochi (e su Neo•Geo), ma anche tramite numerose conversioni per console casalinghe. In occasione del debutto su GBA, Playmore ha voluto fare le cose in grande, realizzando un episodio esclusivo appositamente per il portatile Nintendo. Ovviamente denominato *Metal Slug Advance*, questo ultimo capitolo della lunga saga porta con sé elementi classici, senza disdegnare però qualche innovazione davvero apprezzabile. Per quanto riguarda i primi, ovviamente non poteva essere stravolta la meccanica di gioco e lo stile grafico: anche in questo caso si tratta infatti di un titolo del tutto improntato all'azione furiosa con soldati, carri armati, elicotteri, e quant'altro a frapporsi tra l'eroe e il termine del livello. La serie ha però sempre sdrammatizzato splendidamente le situazioni affrontate tramite una grafica fumettosa, dalle tinte pastello e ricca di dettagli, che è diventata un vero e proprio elemento distintivo. Per quanto riguarda le novità, la prima e più importante è senza dubbio l'introduzione di una barra di energia, che modifica così la filosofia della "morte con un singolo colpo" che era spesso e volentieri motivo di estrema frustrazione. A ciò si aggiungono i continue infiniti che, uniti ai checkpoint all'interno dei livelli, rendono però le cose forse un po' troppo facili. Per bilanciare il tutto si è così deciso di inserire la possibilità di collezionare non solo gli ostaggi recuperati, ma anche delle speciali card sparse lungo i livelli. A una condizione però: completare il livello con una sola vita, pena la scomparsa di ogni oggetto recuperato. Proviamo a chiudere un occhio sulla mancanza dell'opzione per due giocatori. ★

FATTORE N
Divertente, appagante e molto stimolante, anche se meno dell'originale.

GRAFICA
Bellissima, colorata e caratterizzata da un tratto azzeccatissimo.

SONORO
Effetti e musiche in linea con quelli che accompagnano la serie.

TEMPO
L'avventura in sé si completa senza difficoltà, ma il 100% è un'altra cosa.

GLOBALE
***MSA* è un titolo di qualità, accessibile a tutti e stimolante per i più abili. Ma la modalità per due giocatori?**

87%

★ Siamo solo al primo quadro, eppure la situazione si fa già più che intricata. Questo pazzo mondo di gelatine!

PUYO POP FEVER

"La febbre "golosa" contagia anche il GBA"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Sonic Team
- **EDITORE** Sega
- **DISTRIBUTORE** THQ
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Sembrerebbe un buon periodo per gli appassionati di puzzle game, soprattutto se muniti di un Nintendo DS. Accompagnati dalle eleganti atmosfere bicrome di *Polarium*, nell'attesa spasmodica di quel capolavoro annunciato di Mizuguchi-san che risponde al nome di *Meteos*, i cultori di Tetris (e non solo...) che abbiano sposato la filosofia della nuova macchina di Nintendo non possono certamente dirsi insoddisfatti.

E i "poveri" utenti Game Boy? Niente paura: la cara, vecchia Sega non ha intenzione di trascurarli. Sonic Team, infatti, ha pensato bene di riproporre su GBA la fortunata serie di *Puyo Puyo*, con la conversione dell'omonimo titolo per GameCube. Per chi fosse (ancora?) estraneo alla meccanica di gioco che regola l'universo gommoso di *Puyo Puyo*, basterà ricordare come il pozzo che un tempo ospitava le mattonelle di Tetris sia ora invaso da una cascata di gocce colorate in caduta libera, da abbinare a gruppi di quattro in base alla tinta, così da creare vere e proprie "esplosioni a catena" con cui attaccare il proprio avversario. In realtà, *Puyo Pop Fever* si discosta leggermente dalle regole consolidate della serie introducendo la bizzarra quanto elettrizzante modalità "Febbre".

Quest'ultima si innesca dopo aver rispedito un certo numero di "Puyos" al mittente, e si traduce, di fatto, in un'abbagliante esplosione psichedelica di luci e colori, in cui una serie di gocce già impilate in ordine cromatico attendono solo di essere inanellate in combo devastanti. Spesso un uso sapiente di questa modalità decreta la sconfitta del proprio avversario, per cui è necessario scegliere bene la tempistica con cui dare inizio alle danze. L'approccio "aggressivo" dei capitoli precedenti cede così il passo ad un atteggiamento più misurato, che si concretizza in una sorta di "Ping Pong" a base di gelatine volanti. Per quanto la struttura di gioco possa risultare ormai scontata, è davvero difficile resistere al fascino esercitato da un gameplay magnetico, ipnotico e compulsivo e da un impianto grafico a base di colori acidi, toni fumettosi e personaggi stravaganti. Gli amanti dei "rompicapo", insomma, non possono che ringraziare. ★

FATTORE N
La meccanica di gioco semplice, ma profonda, regala ore di divertimento.

SONORO
Belli gli effetti, specialmente quelli vocali, ma i motivetti stancano presto.

GRAFICA
La veste grafica vivace, spiritosa e "tondeggiante" colpisce nel segno.

TEMPO
Discretamente longevo in singolo, infinito se affrontato in multiplayer.

GLOBALE
Uno dei migliori puzzle game disponibili per GBA, nonchè un "must" per tutti gli amanti del genere.

85%

Le mosse dei vari personaggi sono assolutamente fedeli a quelle del cartone... e stiamo parlando dell'ottima serie originale!

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

"Goku trova una nuova giovinezza su GBA"

GAMEINFO

USCITA
Disponibile
SVILUPPATORE
Dimps
EDITORE
Atari
DISTRIBUTORE
Atari
GIOCATORI
1-2
SALVATAGGIO
Cartuccia

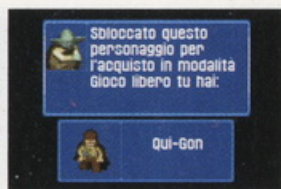
Parecchi mesi orsono il palato di tutti i fan della serie nata dalla penna di Akira Toriyama è stato stuzzicato da un assaggio del nuovo titolo Atari dedicato alle avventure del piccolo Goku, in seguito alla sua uscita nel paese del Sol Levante. La prima impressione ricevuta dal gioco era stata decisamente positiva: adesso è finalmente giunto il momento di dare il benvenuto a *Dragon Ball Advance Adventure* nel vecchio continente ed esprimere un giudizio definitivo.
In realtà, piuttosto che di un'effettiva "nuova avventura" si tratta di un salto indietro nel tempo alle origini della prima serie della saga, ripresentata sotto forma di picchiaduro a scorrimento intriso di numerosi elementi tipici dei giochi di piattaforme. I vari capitoli dell'avventura ripercorrono in maniera decisamente ispirata e fedele la storia originale sia sotto il profilo grafico che narrativo, riuscendo a metterne efficacemente in luce anche tutti gli aspetti comici (impresa senz'altro non da poco).
Dai boss di fine livello agli scontri del Torneo di Arti Marziali, passando attraverso gli allenamenti del Maestro Tartaruga non manca davvero nessuno all'appello, compresa la nuvola d'oro e il bastone allungabile di Goku.
Nonostante i tre livelli di difficoltà selezionabili a inizio partita, portare a termine l'avventura non richiede un impegno proibitivo. Una volta finito il gioco con Goku avrete accesso ad alcune nuove opzioni, fra cui la Modalità Battaglia (con a disposizione i personaggi sbloccati nel corso del gioco principale e la possibilità di affrontare sfide in multiplayer), quella Extra (con il libero accesso a tutte le porte in modo da completare la raccolta di tutti i vari bonus) e alcuni Minigiochi.
A questo punto è possibile anche ricominciare l'avventura con Crilin, per poter usufruire di uno stile di combattimento differente, di alcune sezioni di gioco alternative e di nuovi extra da sbloccare una volta completato il gioco una seconda volta.
Un titolo davvero ben riuscito, curato e divertente: assolutamente imprescindibile per tutti gli affezionatissimi e decisamente consigliato a tutti i felici possessori di GBA. ★

FATTORE N
L'intera avventura è costruita in maniera decisamente efficace e variegata.

GRAFICA
Fedele allo stile dell'opera originale... davvero apprezzabile!

SONORO
Anche sotto questo aspetto la fedeltà all'opera originale viene ribadita.

TEMPO
Breve, ma strutturato in modo da essere giocato volentieri più volte.

GLOBALE
Fra tutti i titoli ispirati alla saga, questo è forse il più azzeccato. Meno pretenzioso ma di certo più gradevole.

★ **La caratterizzazione dei personaggi e la fedeltà degli ambienti di gioco lo rendono un piccolo gioiellino.**

LEGO STAR WARS

"Facciamo a pezzi l'Impero. O meglio, a mattoncini"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Giant Int.
- **EDITORE** Lucasarts
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Già da tempo ormai, i sogni di tutti gli affezionatissimi della saga di Star Wars sono turbati dalla presenza di un'intera serie Lego dedicata all'opera magna del saggio George Lucas. Ciò che forse non tutti si aspettavano è che da tale collaborazione nascesse addirittura un videogioco, che si affianca timidamente a quelli cosiddetti "ufficiali".
Ci caliamo così nei panni dei vari protagonisti del film, per cimentarci in un titolo a metà strada fra lo sparatutto e il classico gioco di piattaforme. Per accedere ai vari episodi della trilogia non è necessario sottostare ad alcun criterio cronologico: dal menu principale è possibile selezionare a propria discrezione ognuno dei tre capitoli e salvare fino a tre sessioni di gioco differenti (una per "film", volendo). Alla modalità "Storia", suddivisa ulteriormente in un numero variabile di livelli (da tre a sei a seconda dell'episodio), se ne aggiunge una di cosiddetto "Gioco Libero", in cui è possibile affiancare al protagonista un personaggio a scelta fra quelli sbloccati. Tale cooperazione è presente anche nella modalità principale, dove però non prevede la libera selezione del personaggio: questa si concretizza nella facoltà di alternare i due eroi tramite il tasto Select in modo da sfruttare al meglio le rispettive caratteristiche di ognuno. Nella fattispecie, si fa riferimento a una maggiore abilità nel salto (Jar Jar), alla possibilità di sfruttare armi a distanza (principessa Leyla) e, ovviamente, al controllo della Forza che permette di attivare interruttori e (in pieno stile Lego) assemblare alcuni mattoncini per costruire piattaforme su cui saltare.
Il risultato ottenuto dal binomio Lego-Lucas è decisamente bizzarro ma senz'altro accattivante. Merito soprattutto del buon livello di giocabilità, che sopperisce in maniera efficace al grado di sfida non particolarmente elevato e alla modesta lunghezza complessiva dell'avventura. Nonostante le apparenze, la fedeltà di *Lego Star Wars* alla trilogia di Lucas è quasi maniacale, a cominciare dalla presenza della colonna sonora originale e di tutti i più famosi protagonisti (compresi quelli della cosiddetta "parte oscura") che si passeranno di volta in volta il testimone durante tutto il corso dell'avventura. ★

FATTORE N
Immediato e divertente, tanto atipico da rivaleggiare con gli esponenti "ufficiali".

GRAFICA
I personaggi Lego si muovono con sicurezza nel loro mondo di mattoncini.

SONORO
Essenziale negli effetti, ma le musiche di John Williams bastano e avanzano!

TEMPO
Non molto lungo, ma di certo divertente e coinvolgente.

GLOBALE
Un tuffo nel passato per gli appassionati e del film e dell'intramontabile gioco di costruzioni. Ah, quanti ricordi!

Lo schermo è per buona parte occupato dagli indicatori, che tolgono spazio all'azione di gioco.

ACE COMBAT ADVANCE

"Gli assi dell'aeronautica diventano minuscoli"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Namco
- **EDITORE** Namco
- **DISTRIBUTORE** Namco
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Il coraggio spesso non serve solo in battaglia: anche realizzare una conversione portatile di un titolo che ha riscosso un discreto successo sulle console maggiori non è impresa da poco. E così è per *Ace Combat Advance*, uno sparatutto "serioso" che oggi prova a decollare per la prima volta su Game Boy. Namco ci mette a disposizione ben dieci tipi di aerei che si differenziano gli uni dagli altri per velocità, manovrabilità o, più semplicemente, in base a una maggiore attitudine per il combattimento nei pressi di acqua o terraferma. Le armi sono anch'esse selezionabili a seconda delle esigenze e del tipo di bersaglio (sia esso mobile o meno) per un totale di dodici missioni che spaziano dalle classiche azioni di aeronautica militare come la distruzione di specifici obbiettivi o la caccia alla flotta nemica, fino alla protezione di convogli alleati. Ogni missione inoltre, prevede un tempo limite entro cui portare a termine sia gli obbiettivi primari che quelli secondari: un inesorabile conto allo rovescia sulla parte alta dello schermo ci ricorda i minuti a nostra disposizione, mentre tutta una serie di informazioni sullo stato del nostro aereo permettono di monitorare il numero di missili a disposizione, l'entità dei danni eventualmente subiti e il carburante (quest'ultimo è segnalato da una barra di energia a riempimento automatico che impedisce di "restare a secco" ma può mettere in difficoltà se, durante i secondi di "ricarica" ci si trova in mezzo al fuoco nemico). La visuale di gioco è quella tipica a "volo d'uccello": un classico del genere che, in questo caso, sembra però rivelarsi un po' ripetitiva a causa della scarsità nei dettagli dei vari scenari che si riassumono in missioni in mare aperto o su spoglia terraferma.
Qualche "diversivo" in più, probabilmente, non sarebbe stato sgradito, in particolar modo se si prova a confrontare il titolo Namco con il suo "collega militare" *Wings*. Inoltre l'ingombro dei vari indicatori tende a penalizzare un po' la manovrabilità del mezzo che, oltretutto in fase di virata, non riesce a essere reattivo come dovrebbe. ★

FATTORE N
AC su GBA vede la netta diminuzione del divertimento a cui eravamo abituati.

GRAFICA
La vista non è di certo uno dei sensi più "gratificati", vista la mancanza di cura.

SONORO
Nulla di particolarmente memorabile, tra il rombo del motore e dell'artiglieria.

TEMPO
Manca completamente di stimoli e ritmo di gioco, difficile farsi trasportare.

GLOBALE
La pecora nera della famiglia *Ace Combat* ha visto la luce, ahinoi, proprio per il portatile Nintendo. Peccato.

%

Alcune fasi di gioco sono davvero toste, roba per veri Jedi.

STAR WARS EPISODIO III

"Come su DS ma senza 3D e senza touch screen"

GAMEINFO

- **USCITA**
Disponibile
- **SVILUPPATORE**
Ubisoft
- **EDITORE**
Ubisoft
- **DISTRIBUTORE**
Ubisoft
- **GIOCATORI**
1-2
- **SALVATAGGIO**
Cartuccia

Porre di fronte a un effettivo confronto le due versioni di *Star Wars Episodio III* (questa per GBA e quella per DS che trovate recensita a pagina 63), potrebbe rivelarsi depistante.
Difficile dire quale delle due sia la migliore: se l'edizione per DS presenta alcune opzioni in più, è altrettanto vero che queste non possono di certo definirsi determinanti. Inoltre, non possiamo dimenticarci del fatto che, al di fuori di ogni lecito dubbio, questa edizione per GBA rappresenta l'idea originale su cui è stato "adattato" il titolo per DS e, come tale, può giocarsi come asso nella manica l'elemento "originalità".
Star Wars Episodio III per GBA è quindi un picchiaduro a scorrimento laterale interamente ispirato all'omonima pellicola (a tal proposito, ci sentiamo in dovere morale di consigliarvi di non giocarci prima di aver visto il film, pena la vanificazione dell'elemento sorpresa al cinema).
Il giocatore può decidere a inizio partita se vestire i panni di Anakin o di Obi Wan e in tal modo intraprendere due cammini paralleli che si andranno a ricongiungere sul finale in modo da avere una visione complessiva dell'intricata vicenda narrata anche dal film.
I due protagonisti possono contare su un comparto mosse decisamente ricco: si passa dal semplice corpo a corpo all'uso della spada laser in attacco e in difesa. Entrambi inoltre sono in grado di acquisire particolari poteri Jedi: più "fisici" quelli riservati ad Anakin, decisamente più "mentali" quelli disponibili per il saggio Obi Wan.
Nonostante a lungo andare l'esperienza di gioco rischi di rivelarsi ripetitiva, sia a livello di struttura che a causa della discutibile decisione di far ricominciare il livello dall'inizio in caso di morte, la qualità complessiva di *Star Wars Episodio III* può ritenersi soddisfacente.
Il livello di difficoltà dei combattimenti è ben calibrato e difficilmente si rischia di sprofondare nella frustrazione. La grande varietà di mosse disponibili porta talvolta a prediligerne solo alcune a discapito di quelle di più difficile memorizzazione, ma gli scontri coi vari boss, richiedendo particolari strategie, fungono efficacemente da stimolo e promemoria. ★

FATTORE N
La struttura di gioco è iper collaudata, ma funziona piuttosto bene.

SONORO
L'unico vero punto debole rispetto al diretto antagonista su DS.

GRAFICA
In barba al numero di bit, la versione GBA si difende benissimo.

TEMPO
Il gioco è abbastanza lungo, ma il ritmo non sempre si fa incalzante.

GLOBALE
Un onesto picchiaduro a scorrimento, ben fatto tecnicamente e con una certa profondità.

76%

★ La principessa Peach si cimenta in attività da falegname pur di non farsi schiacciare dal Twomp.

MARIO PARTY ADVANCE

"Più che una festa, quasi un lungo monologo"

GAMEINFO

■ **USCITA**
3 giugno
■ **SVILUPPATORE**
Hudson
■ **EDITORE**
Nintendo
■ **DISTRIBUTORE**
Nintendo
■ **GIOCATORI**
1-4
■ **SALVATAGGIO**
Cartuccia

Rispetto a quello che è lo spirito "da baldoria" della versione casalinga di *Mario Party*, l'arrivo della festa "mariesca" su GBA registra una decisa quanto inevitabile inversione di rotta per adattarsi alle dinamiche "occasionali" tipiche delle console portatili. L'attenzione è adesso incentrata sull'esperienza di gioco in singolo, che eredita solo esteriormente la struttura "a tabellone" tipica della serie e ne ridefinisce i contorni: il fine ultimo non è più confrontarsi con gli avversari in rocamboleschi minigiochi per raggiungere le agognate stelle, bensì cimentarsi in tutta una serie di missioni volte a recuperare le Stramberie del dottor Strambic (appunto) disseminate lungo tutta la mappa. Ogni sessione di gioco mette a disposizione un numero limitato di lanci del dado (incrementabile superando la varie sfide), attraverso cui muoversi di casella in casella cercando di completare il maggior numero possibile di missioni con ognuno dei vari personaggi disponibili. I minigiochi affrontati vanno così a popolare tutte la altre modalità di gioco e da lì sono resi accessibili in qualsiasi momento per organizzare le classiche sfide per più giocatori. In verità, tutto ciò funziona meglio in teoria piuttosto che in pratica, poiché la modalità multiplayer spesso si riduce a uno scambio di record (rappresentato graficamente da una "corsa di pinguini") o al passarsi il GBA di mano in mano per battere di volta in volta il primato altrui.

Se a ciò si aggiunge una certa apatia nello svolgimento dell'avventura principale (infarcita di lunghissimi dialoghi e costellata di minigiochi non sempre riusciti), si capisce bene come questo esordio di *Mario Party* su GBA non sia in grado di paragonarsi neppure minimamente a quello che è l'universo festaiolo ospitato su console da salotto. Le interminabili serate di religioso raccoglimento intorno a pizza, patatine e Cubetto sono ben lontane, ma una volta accantonato ogni paragone è possibile godere di questo episodio portatile di *Mario Party* per quello che realmente è: un'ennesima raccolta di sfide più o meno brevi da gustarsi fra una fermata e l'altra della metropolitana. ★

FATTORE N 6/10
Una piccola delusione per chi pregustava già sfide all'ultima stella.

GRAFICA
Spartana ma ben riuscita: un maggiore dettaglio avrebbe giovato.

SONORO
Un ottimo biglietto da visita per Mario e soci, grazie a musichette accattivanti.

TEMPO
La poca organizzazione smorza i picchi di interesse e la rigiocabilità.

GLOBALE
Nintendosità da tutti i pori ma senza quello sprint che fa la differenza su GameCube.

La sala dei trofei al gran completo!

BANJO PILOT

"La differenza tra kart e aerei? Nessuna!"

GAMEINFO

- **USCITA** Marzo
- **SVILUPPATORE** Rare
- **EDITORE** THQ
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

In principio ci fu *Super Mario Kart*, sul glorioso Super Nintendo. Da quel giorno del 1992 i seguiti, i cloni, le copie di quel grandissimo gioco hanno iniziato a imperversare su praticamente tutte le piattaforme e per mano di tutte le software house, tanto da creare un vero e proprio genere ben distinto con caratteristiche precise. In tale filone si può inserire senza timore di smentita anche questo nuovo *Banjo Pilot*, opera della oramai ex-talentuosa Rare. Dapprima nato sotto il nome di *Diddy Kong Pilot*, l'ultima fatica del team britannico ha subito numerosi rallentamenti durante il suo sviluppo, nonché il cambio di nome e di protagonisti a causa dell'arcinoto passaggio del team a Microsoft.
Questa lunga gestazione non è però servita ai programmatori per partorire un prodotto originale, dal momento che *Banjo Pilot* ricalca fedelmente tutti i cliché del genere senza spunti degni di nota. In realtà, una differenza coi classici giochi di kart esiste, e sta proprio nei mezzi utilizzati: niente quattro ruote stavolta, bensì piccoli aerei capaci di prendere qualche metro di quota al fine di raccogliere oggetti o evitare ostacoli. Alla prova dei fatti però il succo cambia di poco o niente, tanto che, in maniera del tutto illogica, è necessario rimanere strettamente all'interno del tracciato; escursioni fuoripista causano infatti la perdita di velocità del mezzo, proprio come coi cari vecchi kart.
La struttura è quella super-collaudata, con gare singole e campionati, una manciata di personaggi con diverse caratteristiche, percorsi ambientati nelle locazioni più disparate e infarciti di armi per ostacolare gli avversari.
L'aspetto grafico è accettabile, grazie a un buon utilizzo del Mode 7, anche se l'orizzonte visivo non è particolarmente profondo e non è raro assistere alla comparsa di oggetti a pochi metri dal proprio velivolo.
Purtroppo il pessimo character design di Rare non aiuta di certo a migliorare la situazione. Un punto in più invece per la modalità multigiocatore via cavo link, gradevole e capace di mettere in secondo piano, almeno momentaneamente, la totale mancanza di originalità del gioco. ★

FATTORE N
Invece dei kart ci sono gli aerei, ma la sostanza non cambia.

GRAFICA
L'aspetto tecnico è discreto, deludente, tuttavia, l'aspetto artistico.

SONORO
Motivetti orecchiabili come da tradizione, ed effetti assolutamente nella norma.

TEMPO
In singolo finisce presto, ma il multiplayer è in grado di risollevare la situazione.

GLOBALE
Banjo Pilot è un titolo realizzato con cura, ma fin troppo accademico e privo di originalità.

64%

ZELDA MINISH CAP

Il corrotto Vaati minaccia la pace e la tranquillità del regno di Hyrule. Siete pronti ad affrontarlo? A noi il compito di aiutarvi nell'ardua impresa.

Egeyo, il Cappello Minish

Dopo aver consegnato la spada Minish al ministro Tengaro e aver assistito al sortilegio di Vaati, dirigetevi ad est, verso la foresta di Tyloria. Dopo aver soccorso il malcapitato Egeyo utilizzate il passaggio Minish per rimpicciolirvi e fate visita ai Minish Silvani (imboccate il tunnel a ovest e cavalcate le ninfee fino al villaggio). Entrate nel tempietto posto a nord e parlate con il sacerdote Amerjin (l'unico in grado di comprendervi) che vi indirizzerà verso il Seme di Favella. Fate una capatina a nord-est del villaggio per recuperare un Frammento di Cuore. Entrate nella costruzione gialla ad ovest e illustrate al Decano Archiardo la vostra situazione. Vi rimanderà da Amerjin, il quale vi aprirà un passaggio segreto.

Il tempietto della foresta

Dopo aver bruciato le piante rampicanti che immobilizzano la botte gigante, sarete in grado di farla ruotare, camminandoci sopra, così da raggiungere la porta in basso a sinistra. Sfruttate il fungo/catapulta per accaparrarvi la mappa del dungeon. Tornate al fungo, ma questa volta non estendetelo fino a fine corsa, in modo da fermarvi sulla passerella intermedia. Spostate il vaso sul congegno e attraversate il ponte. Raccogliete la chiave piccola usando le statue e tornate nella stanza della botte. Raggiungete il settore in alto a destra e sbloccate la porta ad est.

La giara magica

Sbloccate la porta chiusa e sconfiggete Imos (una sorta di Torcibruco) colpendolo prima sul naso e poi, ripetutamente, sulla coda: riceverete la versatilissima Giara Magica! Raccogliete il Frammento di Cuore (oltre la porta a sud) e uscite. Ora, grazie alla vostra nuova arma, potrete aspirare la sabbia e sbaragliare i Poire (i temibili funghetti rossi che fino a qualche istante prima sembravano imbattibili). Uno dei tasti che scoprirete attiverà un teletrasporto per raggiungere un Frammento di Cuore, mentre gli altri vi doneranno degli scrigni zeppi di conchiglie. Recuperate la Bussola nello scrigno grande, abbandonato nella stanza al secondo piano e tornate alla botte. Come potete notare, una delle aperture è otturata da una ragnatela: sbarazzatevene per mezzo della Giara e lasciatevi cadere nel vuoto. Aspirate la ninfea e sfruttate la Giara a mo' di propulsore per la vostra barchetta improvvisata. All'"incrocio" prendete la via di destra e salite le scale. Liberatevi delle brocche più esterne in modo da avere lo spazio per spingere quelle al centro. Ora siete nella posizione giusta per azionare il meccanismo e accaparrarvi la chiave piccola. Montate di nuovo sulla ninfea e imboccate la strada in alto. Nella sala dello scrigno rammentate che potete attirare i funghi/fionda con la vostra Giara. Ritornate all'ingresso del dungeon e gettatevi nel teletrasporto azzurro per ricevere un Frammento di Cuore. Ora potete liberare le porte ostruite dalle ragnatele (prima quella di sinistra) e farvi strada verso il boss.

Il grande Chu Chu verde

Sconfiggere questa sorta di gelatina abnorme è molto semplice: aspiratele i "piedi" fino a quando non comincia a barcollare, evitate i suoi colpi rotolando e infierite a suon di spadate quando finisce a terra. Ora siete in possesso dell'Elemento Zolla e potete tornare dal Decano.

Il fabbro Fusardo

Prima di incamminarvi alla ricerca del fabbro Fusardo, non dimenticate di fare visita a Seaborgio (che abita nel fungo a nord) per farvi dare la Sacca Portabombe. Avviatevi verso il castello di Hyrule e, una volta raggiunta la piazza del paese, avrete modo di fare la vostra

IL FABBRO FUSARO

IL GRAMMOFONO

Se riuscite nella titanica impresa di collezionare tutte le 130 statuette ottenibili con lo scambio di conchiglie, mostrate la vostra collezione all'individuo seduto al tavolo del bar e questo, impressionato, vi ricompenserà consentendovi l'accesso alla Casa della Musica. Al suo interno troverete un grammofono con cui sarà possibile ascoltare tutte le tracce che compongono la colonna sonora di Minish Cap.

prima fusione. Recatevi nel dojo (la casa con il pulcino sul tetto) per farvi insegnare l'Attacco Vortice da Cuordiferro. Ora che avete imparato questa tecnica, la guardia ad ovest della città vi farà passare tranquillamente. Assicuratevi di avere qualche bomba prima di abbandonare il villaggio.

Il Monte Fez

Dopo aver parlato con il Cespuglio Affari ritornate sui vostri passi e, nei pressi del castello, infilate la scala che conduce nella grotta sotterranea. Piazzate una bomba tra le due fiaccole e il gioco è fatto. Tornate al monte Fez, riempite

IL MONTE FEZ

d'acqua l'ampolla appena ottenuta e bagnate il seme di fagiolo per far crescere la piantina. Quando incontrerete delle trombe d'aria, aguzzate la vista e scorgerete una parete friabile. Piazzate una bomba e salite. Ripetete l'operazione tra i due tronchi d'albero in cima al ponte a nord e raccogliete un Frammento di Cuore, uno di gioia e qualche rupia. Aspirate i rovi dove i tronchi formano un cerchio (sopra le scale vicino al ponte) e nei paraggi (in modo da liberare una spaccatura nel terreno). Una volta rimpicciolliti, andate a recuperare il fagiolo e piantatelo. Prima di tornare grandi andate a destra ed entrate nella piccola grotta in alto per recuperare un frammento di gioia; poi addentratevi nella fenditura. Seguite il consiglio dello gnomo che abita la casetta sotterranea e tornate alle pendici del monte, in cerca dell'acqua Fez. Una bomba tra i due paletti che si trovano appena sopra il fagiolo più alto, sarà sufficiente a spianarvi la strada verso la fonte verde. Sulla strada di ritorno, aguzzate la vista e troverete, sulla parete a nord (vicino a dove cadono i massi), una crepa che nasconde l'ingresso a una grotta abitata dalle fate. Ora potete innaffiare la vostra piantina e raggiungere la Miniera Fez (lasciate perdere, per ora, la Muraglia). Piazzate una bomba in fondo al ponte per scoprire un passaggio segreto.

LE FRECCE DI LUCE

Per ottenere le Frecce di Luce dovrete, prima di tutto, portare a termine una fusione con lo straniero che vive nella casa gialla (nella zona occidentale di Hyrule), in modo da far comparire un portale nei pressi della casa di Link. Il portale vi condurrà direttamente al Palazzo dell'Aria. Qui dovrete recarvi al secondo piano e liberare l'anziano uomo dal fantasma che lo tormenta (usate la Giara Magica). Quando, più avanti nell'avventura, ripasserete da queste parti, il vecchio ripagherà il vostro buon cuore con le Frecce di Luce.

L'Anello Salisù

Salite le scale e dirigetevi verso le pendici del monte (a destra), piazzando la canonica bomba tra i due paletti. All'interno della grotta, il Cespuglio Affari vi venderà l'Anello Salisù. Ora potete arrampicarvi! Discendete la parete di destra e dirigetevi verso la muraglia Fez (a ovest). Arrampicatevi sulla parete fino ad incontrare un terrazzo con un cartello ("Vietato lanciare bombe"). Non seguite il consiglio e piazzatene una tra i soliti paletti. Lanciate una bomba nella fontana per svegliare la fata dormiente e rispondete "nulla" alla sua domanda. Una volta raggiunta la zona dove imperversa il temporale, fate rotolare i massi per tappare il buco che vi divide dalla scala. L'enigma dei blocchi rosa è piuttosto semplice, basta che guardiate il solco lasciato dagli stessi per capire quali si muovano e in che direzione. Nella grotta successiva, eliminate prima i vasi al di là del baratro per aprirvi la strada. Quando arriverete di fronte a un ponticello sospeso nel vuoto, lanciate una bomba oltre il burrone per far comparire la parte mancante e attraversate. Nella stanza con la colonna rosa, utilizzate di nuovo lo stratagemma della pietra rotolante (se prendete male le misure potete comunque uscire dalla stanza e ritentare). Dopo essere riemersi sulla cresta della montagna, rimpicciolitevi e seguite il sentiero che conduce alla miniera. Parlate con il mastro Fusardo per ottenere l'accesso alla Grotta del Fuoco.

La grotta del fuoco

Usate lo scudo per ribaltare i carapaci Spinosi e colpite le bombe impazzite per farle esplodere. Seguite le rotaie e presto vi ritroverete in una stanza occupata dagli Hiplup (le creature con la maschera di ferro). Sterminateli tutti (aspirando la maschera con la Giara) e un passaggio Minish comparirà al centro della stanza. Rimpicciolitevi, imboccate il tun-

nel superiore (in alto a destra) e proseguite fino alla stanza invasa dalle fiamme, dove un varco nella ringhiera vi permetterà di guadagnare la via al miniaturizzatore. Dissolvete le fiamme con la Giara Magica e recuperate la mappa nello scrigno. Colpite i Kyum (i millepiedi corazzati) e, una volta raggomitolati, spediteli nelle buche (attenti a non farli cascare nella lava, o dovrete rifare tutto da capo). Sfruttate le correnti ascensionali per raggiungere lo scrigno posto sul piedistallo e spingetelo dentro la buca dall'altro lato. Entrate nella stanza con il carrello capovolto e seguite i binari fino alla stanza con una crepa nel muro (a sud), dietro cui si cela un Frammento di Cuore. Sbarazzatevi dei Chu Chu Spina colpendoli quando vi attaccano o stordendoli con le bombe, così da ottenere il Bastone Sottosopra. Usatelo per capovolgere le piattaforme irte di spine e per trasformare le buche nel terreno in trampolini per slanci verticali. Tornate al carrello capovolto, ribaltatelo e montate a bordo. Dopo aver recuperato la chiave, salite nuovamente sul carrello e dirigetevi a nord, dove troverete una porta serrata. Utilizzate il passaggio Minish e dirigetevi verso la spaccatura nel muro di sinistra. Ribaltate anche il secondo carrello e agite sulla leva per spostare i binari. Usate i Kyum per tappare i buchi che vi separano dalla leva e trascinatela verso il foro in fondo alla stanza. Nella sala dello scrigno gigante (che contiene la chiave per accedere al dungeon del boss) calcolate bene i tempi di sosta dei blocchi mobili e capovolgeteli di volta in volta per guadagnare la via verso il baule. Ricorrete alla Giara per spianarvi la strada da ostacoli vari (come le brocche, ad esempio). Giunti dall'altra parte della lava, imboccate prima il passaggio di destra per trovare uno scrigno e poi sfruttate i vortici per raggiungere le terrazze più alte. Governando le correnti in maniera corretta, non dovreste avere problemi a raggiungere lo scrigno.

Gleeok

Assicuratevi di catturare una fatina prima dello scontro. Muovetevi intorno al drago (magari con la capriola), in modo da farlo scoprire e colpitelo con il bastone sottosopra proprio nel centro del guscio, in modo da fargliela crollare addosso. Una volta a terra, usate il suo collo come "ponte" e colpitelo ripetutamente con la spada (fate attenzione a ritornare sulla terra prima che si inabissi nella lava). L'Elemento Fiamma è vostro. Dopo aver recuperato la Spada Nobile da Mastro Fusardo, uscite dalle miniere e saltate dal terrazzo a sinistra, sotto il miniaturizzatore. Perlustrate bene la zona e troverete un frammento di cuore.

Ritorno a Hyrule

Andate a parlare con il Re e il suo consigliere e questi vi indicheranno la strada verso il Portale dei Cent'anni. Scendete al piano inferiore e presto vi imbatterete in una porta dalla quale filtra la luce: siete arrivati al Santuario. Posizionatevi sul blocco segnato sul pavimento e caricate la spada, per poi duplicarvi. Ripetete l'operazione per uscire dal Santuario. Tornate dal maestro d'armi per farvi insegnare l'attacco "Frantumaroccia". Ora che avete la quadrispada potete tornare sul monte Fez per farvi insegnare la mossa Attacco Rotolante, da Mandiferro. Fate visita alla grotta dove il Cespuglio Affari vi ha donato la boccia di vetro, usate la spada per moltiplicarvi e spostate il blocco. Una volta raggiunta la Palude, vi accorgerete che non siete attrezzati per attraversarla. Tornate dunque da Rem, il calzolaio di Hyrule. I suoi aiutanti vi manderanno a cercare il fungo Occhiaperti dalla strega Syrup, a nord della foresta Tyloria. Per raggiungerla, andate verso la Fattoria Lon Lon e recuperate la chiave che il fattore ha dimenticato in casa, rimpicciolendovi. In segno di riconoscenza, l'uomo vi aprirà la porta che conduce sul retro della fattoria, in modo che possiate raggiungere il Lago Hylia agevolmente.

Dopo aver svegliato il calzolaio ed essere entrati in possesso dei Calzari di Pegaso, potete addentrarvi nella Palude Colbacco.

Palude Colbacco

Usate i Calzari per attraversare gli acquitrini e dirigetevi a est, e poi a nord, passando sotto il ponticello. Eliminate il Titanus Rosso e recuperate il Frammento Dorato.

Uscite e arrampicatevi sulla pianta, per poi raggiungere il tronco a nord ovest. Rimpicciolitevi e dirigetevi verso il corso d'acqua, utilizzando la Giara come propulsore per muovervi sulla ninfea. Ora che possedete l'arco, potete tornare dalla Statua di Igor più vicina (a est) e colpirla direttamente nell'occhio, in modo da farla animare (con i tre dardi successivi, invece, la eliminerete) e guadagnare la pianta rampicante per poi gettarvi nel tifone e superare il corso d'acqua. Continuate verso sud est fino ad incontrare una seconda statua: distruggetela e raggiungete il vortice che vi condurrà al secondo frammento (nella grotta a sud est). Il terzo, invece, si trova in una grotta a nord. Dato che dovreste ormai possedere tutti i frammenti necessari,

esplorate la zona più a est e scorgerete tre statue con cui portare a termine le fusioni.

Vestigia di Zefiro

Una manciata di Armos (guardie robot) vi sbarrano di nuovo la strada. Rimpicciolitevi e arrampicatevi al loro interno in modo da azionare i loro meccanismi per poi annientarle a colpi di spada. Con l'ultima, invece, dovrete utilizzare il processo inverso: spegnetela in modo che non si precipiti a bloccarvi la strada.

Bastioni di maestrale

Prendete la porta all'estrema sinistra e scoccate una freccia in direzione dell'occhio nel muro. Nella stanza con le piattaforme mobili, ricorrete di nuovo alle frecce per colpire gli occhi posti ai lati della porta a nord. Ritornate nella stanza precedente e, con lo stesso stratagemma, guadagnate la porta orientale. Dopo esservi sdoppiati e aver spostato il blocco che ostruisce il passaggio, tirate la leva e una chiave cadrà al primo piano. Buttatevi nella botola per recuperarla.
Ora imboccate la porta centrale e proseguite fino ad incontrare due porte chiuse a chiave: prendete quella di sinistra. Ricorrete nuovamente alle frecce per far dispiegare la passerella, prestando attenzione alla mano che cade del soffitto. Sconfiggete il Titanus utilizzando la tattica di prima (sgattaiolategli intorno e colpitelo quando si scopre). Proseguite attraverso la porta che si è appena aperta e, mentre attraversate la balconata, piazzate una bomba tra

BASTIONI DI MAESTRALE

i due teschi sul pavimento (se controllate la mappa, vi renderete conto che ci sono degli scrigni dietro quel muro). Siete ora in possesso dei Guantoni Talpa.
E' tempo di tornare nell'atrio e prendere la seconda porta da destra. Tirate la leva di sinistra per far aprire la porta sul fondo. Salite le scale, recuperate i Frammenti e dirigetevi a nord e poi a ovest. Nella stanza con i teschi, sdoppiatevi e tornate agli interruttori nella stanza precedente, che vi apriranno la porta a nord, oltre la quale troverete un portale Minish.

Attivate gli Armos e sbarazzatevene, in modo da liberare la leva. Rimpicciolitevi di nuovo e buttatevi nella botola attraverso cui è caduta la chiave. Entrate nel passaggio a destra e recuperate il Frammento di Cuore (dopo di che, non dimenticate di tornare a raccogliere la chiave). Ora ritornate nella stanza dove avete trovato la mappa e aprite la porta di destra. Attraversate il ponte con i Calzari di Pegaso prima che scompaia. Dopo aver sconfitto tutti i Floormaster nella stanza adiacente, apparirà un portale Minish. Per ora rimanete a grandezza naturale e proseguite ad est. Posizionate una colonna sull'interruttore in basso a destra e una su quello in alto a sinistra. Sdoppiandovi, invece, potrete occupare gli altri due. Sbloccate la porta a sud ma, prima di attraversarla, tornate nella stanza precedente per rimpicciolirvi. La vostra destinazione è ora il tunnel sulla parete settentrionale, oltre il quale troverete una chiave (usate i Guanti Talpa per raggiungerla). Infilate la porta a sud est e proseguite fino a giungere a una stanza con due botole. Buttatevi in quella di destra e raccogliete la chiave grande. E' tempo di sfidare un curioso robot dal curioso aspetto.

Dis

Colpite entrambe le mani con le frecce e, una volta a terra, tempestatele di colpi di spada. Quando saranno entrambe in avaria, rimpicciolitevi ed entrate nella bocca del robot, in modo

DIS

da distruggere i suoi meccanismi uno per uno. Dopo il primo tentativo, dovrete farvi strada con i guanti alla ricerca del meccanismo corretto da distruggere e dovrete evitare i raggi che il mostro sprigiona dagli occhi.

La cura degli animali

Teletrasportatevi al Lago Hylia e chiacchierate con il nano che vi darà delle informazioni utili.
Ritornate al villaggio e fate visita alla biblioteca. Usate il Bastone Sottosopra per rovesciare il vaso sul terrazzo e rientrate. Andate verso la libreria nei pressi del vecchio e noterete che la via per gli scaffali superiori è interrotta a causa di un libro mancante. Ora tornate a grandezza naturale e parlate con la commessa al piano inferiore (quella di sinistra). Riempite la brocca d'acqua e cercate la casa dell'innamorato (quella con il camino acceso, vicino ai negozi). Versate l'acqua sul fuoco, rimpicciolitevi ed entrate nella canna fumaria: spunterete nella casa della sua fidanzata. Vedete il libro sopra il mobile? Bene, salite sulla scaletta e fatelo cadere, in modo da recuperarlo dopo essere tornati a grandezza naturale. Dopo aver restituito il libro, la bibliotecaria vi indicherà l'ubicazione del secondo cliente "moroso". Per raggiungerlo, dovrete diventare piccoli nel bar vicino al mulino (quello con la tazzina sul tetto), attraversare il fiume sfruttando il ponticello, ritornare alle fattezze naturali nella casa del carpentiere e bussare alla porta del dottore (la casa si trova esattamente dietro a quella del carpentiere). Utilizzate nuovamente lo

stratagemma dell'acqua nel camino per aprirvi la strada e rientrate dal dottore in vesti ridotte. Dopo essere usciti sul tetto, fate visita al Minish che vive nella casetta rossa per poi entrare nella casa dello Straniero. Uscite dal buco sul retro ed entrate nel recinto che ospita i gatti, fino alla fontana del villaggio.

L'interno della Fontana

Prendete la porta a destra e proseguite fino ad incontrare una stanza con quattro colonne e un foro a terra. Usate la bacchetta per trasformarlo in un trampolino e sconfiggete i mostri per ottenere il Polso Forza. Ora siete in possesso dell'oggetto che vi serve per esplorare a dovere la casa del dottore.

Leggende sui Minish

Spingete gli armadi in modo da crearvi una passerella per il foro più alto. Una volta entrati, troverete un Minish intento a spingere un libro per farlo cadere. Pulite la polvere con la Giara e scoprirete dei blocchi da usare con la Spada Nobile per sdoppiarvi. Ora che siete in due avete più peso e potete far cadere il libro.

Tutto sulle maschere

Il terzo libro è stato preso in prestito da Hagar, il sindaco della città. Parlate con lui un paio di volte per ottenere un indizio utile: le maschere! Equipaggiate i Calzari di Pegaso e prendete la rincorsa per poi lanciarvi contro il muro settentrionale, in modo da far cadere tutte le maschere a terra. Ora la via è libera: parlate con i Minish e otterrete un indizio sulla vostra prossima destinazione.

La palafitta del sindaco

Andate alla fattoria Lon Lon e rifate la strada che avevate percorso per raggiungere la strega Syrup, nella foresta Tyloria. Non appena giungerete nei pressi dell'antro, noterete che c'è un muro friabile dove potete scavare con i Guanti Talpa. Una volta riemersi, vi troverete al Capanno del Sindaco. Prendete la rincorsa con i Calzari e abbattete l'albero che trovate appena dietro con una spallata decisa. Rimpicciolitevi e rientrate nel capanno. Spostate la credenza e arrampicatevi sul camino, in modo da far cadere il libro. Il gioco è fatto!

Mastro Melgardo

Dopo aver riconsegnato tutti i libri, arrampicatevi tra le mensole e parlate con il vecchio Melgardo: aprirà una botola sotto i vostri piedi e vi ritroverete nel Tempio delle Gocce. Colpite i Cervi Volanti sorprendendoli ai fianchi con le frecce o con la spada quando lanciano le "tenaglie". Una volta sconfitti, entrerete in possesso delle Pinne.

Il tempio delle gocce

Quando giungerete nella stanza ghiacciata, tirate la leva e tornate al piano superiore. Lasciatevi cadere nella botola che si è appena aperta e spingete il blocco di ghiaccio in modo da posizionarlo sotto il raggio di sole. Una volta giunti nella stanza con i tre blocchi (uno contiene una chiave) utilizzate i seguenti passaggi: muovete il blocco inferiore una volta in basso e una a sinistra, e il blocco superiore una volta soltanto a sinistra. Avete creato delle "sponde" verso cui indirizzare la chiave in modo da

disgelarla sotto il sole (per la precisione, il tragitto è il seguente: sinistra, su, sinistra, giù, sinistra, su e destra). Prima di uscire dalla stanza spingete la leva, altrimenti non potrete tornare indietro. Fatevi una bella nuotata (immergendovi per evitare i rulli appuntiti), azionate il tasto per aprire la diga e tuffatevi dalla cascata. Quando vi imbatterete in una serie di pietre disposte a ferro di cavallo, immergetevi e troverete una chiave piccola. Risalite la cascata e vi imbatterete in una porta chiusa in quei paraggi: apritela. L'operazione, apparentemente inutile, si rivelerà al contrario indispensabile per trasportare la foglia di ninfea oltre la cascata, e raggiungere così il tasto sulla piattaforma nell'acqua. Sconfiggete Imos e recuperate la bussola. Presto arriverete in una stanza con un enigma simile a quello precedente. Noterete che c'è un blocco più in alto degli altri (A), uno appena sopra il tasto (B), uno in corrispondenza del tasto stesso (C), un altro appena sotto (D) e uno ancora più in basso (E) (non calcoliamo volutamente l'ultimo, in quanto non serve). Spingete A verso il basso; B verso sinistra; D verso sinistra e poi in alto (in modo che si fermi contro B) e poi A e C, anch'essi verso sinistra.

Recuperate la ninfea e, a bordo di essa, varcate la porta di destra. Sconfiggete i tre Cervi Volanti e, sfruttando il teletrasporto, andate a controllare l'entrata che il blocco di ghiaccio, sciogliendosi, ha liberato. Seguendo la strada, arriverete in una stanza in cui c'è una botola aperta e, al piano inferiore una leva: azionatela, guadagnate il piano superiore e spingete l'altra (oltre la botola) per poi tornare al piano inferiore e recuperare lo scrigno (dopo aver spinto nuovamente la leva). La chiave che avete appena trovato vi sbloccherà la porta verso un altro Chu Chu Gigante, da combattere come il precedente (evitate, però, di usare la Giara mentre sprigiona le scosse elettriche). Ecco la Lanterna!

Proseguite attraverso le stanze buie, al termine delle quali vi imbatterete in una porta chiusa. Dove trovare la chiave? Semplice: in una stanza adiacente, ma nascosta. Cercate quindi una fenditura nel muro di sinistra e piazzate una bella bomba. Ad un certo punto vi troverete in una sala con due blocchi di ghiaccio e tre interruttori. Spingete il blocco di ghiaccio più lontano verso il basso e poi verso sinistra, in modo da occupare l'ultimo interruttore. Poi sdoppiatevi mantenendo due blocchi di distanza tra un Link e l'altro, in modo da arrivare in fondo alla stanza agevolmente (e prudentemente!). Senza troppa fatica, dovreste riuscire a raggiungere la seconda leva, in modo

LO SCUDO SPECCHIO

Richiamate tutti i Goron alla grotta nel Lon Lon Ranch compiendo una fusione con Ine (il contadino che lavora nel Lon Lon Ranch) e cinque con alcuni muri speciali (uno sull'Altipiano Sombrero, uno sulla Collina Est, due presso il Lago Hylia e uno sul Monte Fez). Successivamente, dopo aver ottenuto la Quadrispada, provate una fusione con l'ultimo Goron a destra e un "fratello gigante" farà capolino sulla cima delle Cascate Turbante. Raggiungetelo e quest'ultimo vi chiederà di tornare a fargli visita dopo aver portato a termine una certa missione. In realtà, per ottenere lo Scudo Specchio, dovrete tornare dal gigante di roccia dopo aver completato il gioco una seconda volta.

LE UNGHIE DELLA TIGRE

ATTACCO VORTICE
Il più semplice degli attacchi, ma molto efficace in mischia. Ve lo insegna Cuordiferro, che vive nel dojo a sud di Hyrule.

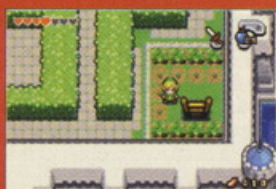
FRANTUMAROCCIA
Questa tecnica, appresa da Cuordiferro dopo essere entrati in possesso della Spada Nobile, vi permetterà di frantumare i vasi e alcune rocce.

ATTACCO ROTOLANTE
Mandiferro, il maestro d'armi che vive sul Monte Fez, vi trasmetterà questa mossa solo quando avrete imparato a sdoppiarvi. Richiede un certo tempismo, ma può rivelarsi utile in diversi contesti.

ATTACCO IN CORSA
Tornate da Cuordiferro dopo aver ottenuto i Calzari di Pegaso. Fondamentale per abbattere gli alberi che nascondono i passaggi Minish.

RAGGIO CORAGGIO
Questo attacco, utilissimo per le situazioni più "spinose", vi verrà insegnato dal maestro Ferroefuoco che vive in un albero a ovest del capanno del sindaco, presso il lago Hylia.

RAGGI SPADA
Funziona esattamente come il Raggio Coraggio, ma al contrario (ossia quando avrete l'energia al massimo). Trovate il dojo di Alibidiferro nel cortile del castello di Hyrule.

ATTACCO IN VOLO
Avrete bisogno del Mantello di Roc per apprendere questa tecnica devastante, utilissima per neutralizzare la difesa di alcuni nemici. Rappresenta l'ultimo insegnamento di Cuordiferro.

GRANDE VORTICE
Questa mossa vi verrà tramandata da Cuordiferro I, che vive nella Palude Colbacco, ma solo se avrete già collezionato le altre sette pergamene.

da far aprire completamente il lucernario e risvegliare il temibile Octorock.

Il grande Octorock

Colpite i massi che la piovra vi scaraventa contro e rispediteli cordialmente al mittente. Dopo la terza volta, l'Octorock diventerà di ghiaccio e starà a voi incendiargli la coda a dovere. Evitate i blocchi che cadono dall'alto e ripetete l'operazione fino alla sconfitta del mollusco (fate attenzione perchè nel corso dell'incontro affinerà le sue tecniche, arrivando persino a caricarvi!).

Il Re di Hyrule

Tornate nel cortile del castello e andate a far visita a Alibidiferro (tra i cespugli, a sud est) per ottenere una nuova mossa. Ora dirigetevi verso il lato occidentale del cortile e sgattaiolate attraverso i cespugli, evitando di farvi scorgere dalle guardie. Fatto questo, recatevi al santuario e posate la spada sull'altare. D'ora in avanti potrete dividervi in tre. Uscite dal castello e andate a ovest. Dovreste trovare una scala lì vicino: scendete. Ora siete in grado di triplicarvi e spostare il masso.

La tomba dei Re

Piazzate una bomba tra i due paletti per scoprire la Sorgente dell'Avventuriero. Se risponderete in modo corretto a tutte le domande poste dalla fata ("no", "no", "sì", "no", "no") otterrete una faretra più grande.
Seguite i cartelli (su, sinistra, sinistra, su, destra, su) e giungerete nel cortile dove vive Danpei, il becchino, che vi consegnerà la Chiave Cimitero. Purtroppo, questa vi verrà immediatamente sottratta da uno dei corvi che infestano la zona, ma non disperate: ripercorrete il sentiero seguendo i cartelli e la troverete in cima ad un albero. Fate attenzione a non avvicinarvi troppo (altrimenti il corvo la sposterà) e usate i Calzari per percuotere l'albero e riappropriarvene. Tornate a parlare con Danpei che vi aprirà il cancello. All'interno del Cimitero, provate a spingere le tombe fino a che ne troverete una che si sposta (e un'altra che nasconde una stanza contenente un frammento di cuore). Distruggete le pietre a destra e ricorrete ai pannelli per triplicarvi, in modo da attivare i tasti che faranno aprire la tomba più in alto.

Il mausoleo reale

Liberatevi delle due mummie e utilizzate il fungo di sinistra per catapultarvi oltre il baratro. Nella stanza successiva, sbloccate la porta centrale. Utilizzate i pannelli di destra per triplicarvi e recuperare così la chiave nello scrigno; successivamente, ripetete l'operazione a sinistra, facendo attenzione a evitare i blocchi mentre vi muovete sulle piattaforme. Dopo aver acceso le lanterne e distrutto le mummie, andate sull'altare e il re Gustav vi apparirà in visione, donandovi un frammento da usare alla Grande Sorgente.

La sorgente turbante

Tornate alla piana nord di Hyrule e, in prossimità del ponte del castello, andate verso est, fino ad incontrare due blocchi di pietra crepati, da far saltare con una bomba. Siete giunti alla sorgente.
Nella stanza con l'Uisp (il teschio di fuoco) piazzate una bomba tra le due rocce e scoprirete un passaggio segreto che vi porterà a guadagnare qualche conchiglia in più. Una volta giunti in cima alla montagna, lanciatevi fiduciosi nella tromba d'aria. Buon viaggio!

Oltre le nuvole

Buttatevi nel primo tifone rosso che incontrate e utilizzate i Guanti Talpa per aprirvi la strada attraverso le nuvole più dense (ispezionatele per bene in cerca di segreti vari). Recuperate il frammento d'oro e buttatevi nella buca di destra; cercate il tifone rosso e usatelo. Scavate la nuvola finchè non troverete una spaccatura: buttatevici dentro e, una volta raggiunta la nuvola inferiore, compiete la fusione e ritornate su. Saltate nel vortice a sud della nuvola e proseguite verso ovest, sfruttando l'altro tifone fino a che non giungerete ad un approdo sicuro. Buttatevi nella buca e sconfiggete i due Piranha: otterrete un altro Frammento e un tifone per risalire. Scavate attraverso le nuvole

OLTRE LE NUVOLE
e andate in basso per poi buttarvi in un altro vortice. Proseguite verso sinistra e atterrate. Scavate presso il muro a sud per ottenere il terzo Frammento. Saltate di nuovo nel vortice e puntate verso il basso. Una volta atterrati, lasciatevi cadere e uccidete Lakitu (con la Giara, il Boomerang o le Frecce) per poi proseguire verso l'alto, alla ricerca di una nuova fusione. Ricorrete ai due vortici seguenti per raggiungere la nuvola in basso a sinistra. Prendete le conchiglie e dirigetevi alla nuvola lì accanto. Prendete il sentiero superiore e sgominate nuovamente Lakitu. Superatolo, potrete concludere un'altra fusione. Fatto questo, usate il vortice nei paraggi e recuperate il Frammento; tornate indietro e andate in basso e a destra, per poi usare il vortice. Lasciatevi cadere di nuovo, uccidete i due Piranha (otterrete un altro Frammento). Usate il vortice rosso e sfruttate la corrente per raggiungere la nuvola che si trova a sud est. Scavate nel muro e troverete una piccola fenditura nel terreno: buttatevi! Usate il vortice rosso e lasciatevi cadere nell'apertura successiva. Compiete la fusione e tornate indietro. Andate a nord, sfruttate il vortice e dirigetevi a sinistra appena potete. Atterrate sulla nuvola, scavate e prendete il vortice successivo.

Andate a destra e, dopo essere saltati nel tifone prendete la strada che va verso il basso e vi ritroverete di fronte alla buca da cui siete giunti qui. Buttatevi e compiete l'ultima fusione per creare un vortice immenso. Saltate dentro!

Il palazzo dell'Aria

Perlustrate i piani alti per Fusioni e Frammenti. Parlate con l'anziana signora e vi darà il permesso di salire sul tetto. Prima di gettarvi nel tifone, date un'occhiata ai vasi ai piedi delle scale e troverete due fatine. Nei pressi dei pannelli per la moltiplicazione dei Link, colpite la sfera per far allungare il ponte e triplicatevi, per poi spostare il blocco dall'altra parte. Sulla piattaforma gigante, limitatevi a fare lo slalom tra gli ostacoli (niente panico, è facile). Piazzate una bomba per far scattare i meccanismi che non riuscite a raggiungere con le frecce. Dopo aver recuperato il Mantello di Roc potrete volare. Usatelo per saltare sulla scala di nuvole e, una volta in cima, andate a destra. Nella stanza dei pannelli moltiplicatori, triplicatevi e colpite tutti e quattro i meccanismi, contemporaneamente. In fondo alla passerella con i ventilatori, usate il Bastone Sottosopra per caricare il buco nel terreno. Saltate sulla griglia con il Mantello di Roc. Triplicatevi e saltate sulla piattaforma mobile, facendo attenzione agli ostacoli. In questo modo dovreste essere in grado di smuovere il blocco che ostruisce il passaggio.
Ora le cose si complicano: giunti sul terrazzo dove sono appostati i corvi, dovrete salire sulla piattaforma di destra, per poi saltare su quella di sinistra in movimento e così via fino in fondo. Usate nuovamente il Bastone Sottosopra

IL PALAZZO DELL'ARIA

nella stanza con il rullo appuntito e la porta chiusa a chiave. Riproducete con i pannelli moltiplicatori il disegno formato dagli interruttori e apparirà un passaggio Minish. Al termine del tunnel, ritornate a dimensioni naturali e colpite l'interruttore di sinistra con un dardo. Prendete il giusto tempismo e attraversate in volo il ponte interrotto. Stesso discorso vale per le punte. Sfruttate invece la corrente prodotta dai ventilatori per aver una maggior rincorsa. Utilizzate l'ultima "rampa" di nuvole come trampolino per raggiungere la piattaforma di destra. Nella stanza con i quattro interruttori, dividetevi in tre e premete il quarto tasto con una ampolla. Attivate il ventilatore e spiccate un lungo balzo per raggiungere la piattaforma successiva. Ripetete l'operazione con l'altra ventola e recuperate la chiave. Dopo aver usato la chiave grande uccidete il guardiano rosso (evitate i suoi colpi e punzecchiatelo alla sprovvista) in modo da far comparire un teletrasporto (se siete a corto di cuori, vi conviene andare a recuperare un paio di fatine all'ingresso). Arriverete presto nel cuore del dungeon, in una stanza illuminata soltanto da

I FRAMMENTI DI GIOIA

I frammenti di gioia si dividono in quattro categorie: i rossi e i blu conducono ad esiti sempre simili, mentre quelli verdi (che troverete soprattutto tra i cespugli) producono effetti perlopiù casuali. Quelli dorati, invece, sono indispensabili per il prosieguo dell'avventura.

qualche fiaccola. Salite le scale, dividetevi in tre (è conveniente lasciare un blocco libero tra un Link e l'altro) e azionate gli interruttori in fondo alla stanza. Superate con un balzo i rulli appuntiti, recuperate la chiave piccola e sbloccate la porta di destra. Una volta sulla balconata, saltate con il Mantello di Roc dentro il vortice e fatevi trasportare verso la piattaforma a Nord. Usate l'Attacco Vortice per azionare i due tasti in fondo alla stanza e, nella stanza successiva, lasciatevi cadere nella botola per recuperare la chiave. Ritornate a visitare i piani superiori fino ad incappare in una stanza disseminata di scheletri e mummie. Fate cadere nel vuoto i blocchi in alto a sinistra e saltate oltre il baratro: ecco il Frammento di Cuore che non riuscivate a raggiungere! Nella medesima locazione, fronteggiate la bomba rossa che gravita nel vuoto e colpitela con una freccia quando è nei pressi dei blocchi di pietra incrinati, in modo da poter attraversare. Accendete le torce (a Nord) per far comparire un altro teletrasporto. Al piano superiore (l'ultimo) fate esplodere il muro vicino alla porta e spunterete su una balconata. Piazzate un'altra bomba sul fondo e rientrate nel corridoio. Fate attenzione a non toccare le bombe rosse, altrimenti produrranno una reazione a catena che farà serrare la porta. Evitatele accuratamente e spostate i blocchi che ostruiscono il passaggio.
Prendete la chiave piccola. Per raggiungere la porta chiusa che vedete vicino al teletrasporto rosso dovrete tornare al corridoio con le piastrelle crepate e lasciarvi cadere. Nel labirinto, usate il mantello per scavalcare le punte e dirigetevi verso i due teschi (in basso a destra). Saltate sul pannello (calcolando la giusta rincorsa) e raggiungete la colonna di nuvola che vi porterà dritti dritti tra le fauci del mostro.

La coppia di Gyorg

Lo scontro ha inizio a cavallo di un Gyorg maschio, ma dovrete saltare subito sul dorso della femmina. Dividetevi in tre seguendo la disposizione degli occhi e colpite per poi infierire fino a farli esplodere. Ritornate sul Gyorg maschio e colpite i suoi occhi che si aprono a intermittenza, saltando per evitare i colpi di coda. Ripetete la stessa formula nei round successivi e avrete la meglio sulle due "mante volanti".
NB: mano a mano che procederete, lo scontro

LA COPPIA DI GYORG

si farà più aspro e dovrete avere una pazienza da certosini per evitare le palle infuocate che vi piovono addosso. Sfruttate i piccoli per recuperare qualche cuoricino.

Il castello di Hyrule nelle tenebre

Cercate la stanza con i teschi magici e usate una bomba per demolire la parete di destra. Rimpicciolitevi e tornate nella stanza dei vortici di fuoco, per lasciarvi cadere in una botola e raggiungere così il piano inferiore, dove sono dislocate le prigioni. Liberate il Re e uscite. La porta giusta è l'ultima in fondo al corridoio (le altre sono fasulle). Superato l'enigma in stile Polarium, quadruplicatevi e, evitando prudentemente i muri, raggiungete gli interruttori in fondo alla stanza. Poco più tardi, incapperete in altre statue sputasassi. Utilizzate la corretta disposizione e caricate la spada per respingere i colpi all'unisono. Sbarazzatevi dell'orda di pirati nella stanza seguente e piazzate una bomba vicino al muro di sinistra, in basso. Dopo aver sconfitto il Titan Rosso, recuperate la Bussola nella stanza a destra e spostate il trono (dannati bei tempi!) per scoprire un passaggio segreto. Nella stanza del fuoco, fatevi in quattro e passate quando la fiamma ha raggiunto lo zenith; poi fermatevi qualche secondo alla sinistra del blocco (in modo da non finire arrostiti). Cavalcate di nuovo le correnti e, dopo aver azionato gli interruttori e aver sgominato i

IL CASTELLO DI HYRULE NELLE TENEBRE

mostri, comparirà un teletrasporto rosso. Proseguite a sinistra e quando giungete nella stanza con la piattaforma orbitante usate una bomba per liberarvi dei blocchi che vi sbarrano la strada. Sconfiggete il Cavaliere Nero e comparirà un teletrasporto blu. Riservate lo stesso trattamento anche ai suoi "colleghi" (attendete che vi carichino, scansate il colpo e affondate). Per superare la stanza successiva, accendete tutte le torce. Con la chiave che avete appena recuperato potrete sbloccare una delle serrature per accedere allo scrigno gigante. Proseguite a sinistra e, dopo aver steso l'ennesimo Titan, colpite gli occhi sulla parete in successione, senza farvi bruciare dalle fiamme. Lasciatevi poi cadere nella botola e salite al piano superiore. Ecco la seconda chiave. Tornate verso le

stanze a sud e uccidete le due guardie. Completate il secondo puzzle e recuperate la terza chiave nella torre. Ora non vi resta che dirigervi a est, dividervi in quattro, superare indenni le fiamme e, dopo aver azionato il meccanismo, raccogliere l'ultima chiave. La porta che vi condurrà da Vaati è proprio di fronte al teletrasporto rosso.

Vaati spirito maligno

Avrete tempo fino al terzo rintocco, quindi affrettatevi. Uccidete i tre Titan preservando il maggior numero di cuori (sfruttate le bombe per stordirli).
Colpite i due occhi che Vaati fa roteare intorno al corpo evitando le sfere infuocate che vi lancia addosso. Fatto questo, comparirà un occhio più grande sul suo corpo: colpitelo senza pietà. Successivamente, Vaati si circonderà di quattro occhi che sprigionano laser: approfittatene per colpirli da posizione favorevole e ripetete l'operazione dell'occhio (questa volta dovrete essere più rapidi, in quanto il vostro avversario userà il teletrasporto). Nel terzo round, gli "occhi rotanti" saranno protetti da alcune sfere. Aspiratele per mezzo della Giara Magica e colpite. Stesso discorso per l'attacco seguente.

Vaati trasformato

Vaati è ormai una sorta di occhio gigante, immerso in una nuvola nera e circondato da otto occhi più piccoli, di cui quattro vulnerabili. Usate le frecce per scoprire quali (ossia quelli rossi) e dividetevi in quattro seguendone la disposizione. Ora dovrete colpirli all'unisono per poi rincalare la dose contro il demone indebolito. Se doveste rimanere a corto di frecce, cercatele nelle rocce che Vaati fa crollare dal soffitto. Anche questo incontro dura quattro "turni".

Vaati trasfigurato

Il redivivo Vaati ora padroneggia perfettamente il potere dell'elettricità, quindi prestate particolare attenzione alle scosse che vi scaglierà contro. Noterete presto che le sue braccia spariscono nel sottosuolo a intervalli regolari, per poi ricomparire in superficie. Usate il Bastone Sottosopra per farle ribaltare, rimpicciolitevi e addentratevi al loro interno. Dovreste scorgere un "occhio" diverso dagli altri: colpitelo a ripetizione. Poi ripetete la stessa pratica con l'altro braccio (questa volta sarà buio, munitevi di lanterna).

Ora viene la parte difficile. Quadruplicatevi ed evitate le scariche elettrostatiche; poi posizionatevi perfettamente di fronte ai quattro occhi e rispeditegli le sfere di energia che sprigionano, in modo da colpirli contemporaneamente. Colpite Vaati mentre è vulnerabile e ripetete la strategia fino a mandarlo al tappeto. Ora non vi resta che godervi l'agognata sequenza finale: Hyrule è libera!

PESANZE

Per "stanare" Pesanze, dovrete portare a termine una fusione con Mandiferro. Il nuovo dojo apparirà dietro la cascata situata a Nord-Est della Palude Colbacco e il maestro vi insegnerà come caricare l'Attacco Vortice più velocemente.

KENT

Compiendo una fusione con Alibidiferro, si aprirà un varco sotto le Cascate Turbante. Il maestro d'armi Kent è lì ad attendervi, per insegnarvi a caricare il misuratore di divisione più velocemente.

ICO

Potrete rintracciare Ico fondendo Frammenti di Gioia con altri maestri d'armi. In questo caso cercate Ferroefuoco, e la nuova palestra si materializzerà sotto la cascata nella Piana Nord di Hyrule. Volete far durare il vostro Attacco Vortice ancora più a lungo?

IO AMO

"**Perché** mi da sempre nuovi modi per esprimerlo"

PICTOCHAT

Entra nella stanza A: DS2 NRU